JOC FULL **THE VOID** AVENTURĂ, ARTĂ ȘI POEZIE ÎNTR-UN UNIVERS FANTASTIC

LEVEL



special
SONY, HOTZ-II ȘI REȚEAUA

preview
FAR CRY 3
HITMAN ABSOLUTION

review
DUKE NUKEM FOREVER
L.A. NOIRE
INFAMOUS 2

THE WITCHER® 2
ASSASSINS OF KINGS

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Iulie 2011
Preț 14.99 lei

Pentru ca tu să obţii **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**
îţi oferim **100 de PAGINI** cu şi despre fotografie!



Librăria CHIP ONLINE ro

Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO** fotoworld.chip.ro DIGITAL
pe parcursul întregului an

Detalii pe **chip.ro/workshop**

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ArtMania	33
D-Link	100
Radio 21	17

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3™ 2011

Electronic Entertainment Expo, pe scurt E3, nu mai este de mult expoziția de jocuri care era odată, iar ultima ediție pare să-i confirme stagnarea. De câțiva ani încoace, Games Conevention (Leipzig) sau GamesCom (Koln) cum îi spune mai nou, a devenit Mecca jocurilor video și presei de specialitate. Cifrele o demonstrează. În SUA, spectacolul E3 a fost lipsit de strălucire și în 2011, poate mai puțin pentru vizitatorii care au dorit să joace diverse titluri înainte de lansarea lor imediată pe piață, însă pentru presa de specialitate surprizele n-au fost multe. Pentru mine, de exemplu, Far Cry 3 a reprezentat singura noutate. Halo 4? Să fim serioși. Remake Halo: Combat Evolved? Hai măi... Băieții de la Microsoft n-au avut surprize penru Europa, iar Kinect mă lasă în continuare cam rece, în condițiile în care prefer să fac mișcare în aer liber. Sony, șifonați după atacurile asupra PSN, au prezentat o versiune funcțională a PlayStation Vita, mini consolă a cărei lansare va avea loc în 2012, dar despre care șitam deja destule. În rest, niciun joc felomenal anunțat. Cei de la Nintendo au adus singura noutate hardware cu greutate, Wii U – consola care va înlocui Wii, cu mențiunea că în urma prezentării obiectului le-au scăzut acțiunile la bursă. Cu un controller supradimensionat, dotat cu touch screen, compatibilitate cu jocurile Wii și posibilitatea de a reda conținut media Full HD, Wii U are șanse mari să se vândă în draci în 2012. Cam asta a fost nou la Nintendo. Revenind la Microsoft, conferința de presă pe care au susținut-o a inclus și un demo Call of Duty: Modern Warfdare 3, care a confirmat, adică se joacă la fel ca Modern Warfare 2, probabil va ține două ore, dar ce mai contează când avem New York-ul în ruine. Noroc că am văzut bunătățuri marca Battlefield 3 și BioShock Infinite... În rest, zău dacă am rămas după E3 cu ceva mai interesant în minte. Ne vedem la GamesCom. Poate.

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO

1 The Witcher 2
2 L.A. Noire
3 Rise of Flight

Koniec

1 The Witcher 2
2 Dungeon Siege III
3 Red Faction: Armageddon

cioLAN

1 The Witcher 2
2 Unreal World
3 Jamestown

Marius Ghinea

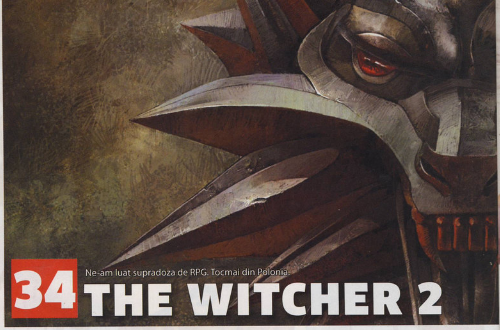
1 Rise of Flight
2 The Witcher 2
3 L.A. Noire

Caleb

1 The Witcher 2
2 L.A. Noire
3 Frozen Synapse

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.





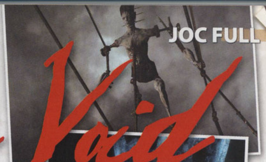


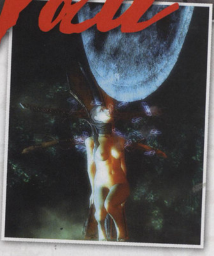












The Void

The Void este un joc care se desfășoară într-un spațiu „sintetic", adică unul care nu încearcă să imite realitatea curentă, ci instaurează una nouă, cu reguli și structuri în întregime proiectate de creatorii săi. În primul rând, spațiul vizual este unul mai degrabă simplu, ce conține strictul necesar - de obicei, mizanscena este una fantastică, de lume de Dincolo. În al doilea rând, nu ai un personaj principal bine conturat, cu nume și trăsături fizice sau de caracter, accentul punându-se pe ceea ce trebuie să faci, nu pe cine ești și ce istorie ai în spate. În al treilea rând, ceea ce faci este, de cele mai multe ori, gospodărire de energie.

Managementul de energie presupune existența a cel puțin unei resurse, care este „recoltată" de jucător, convertită și apoi folosită în diverse forme pentru a se îndeplini obiectivele din joc. Sună foarte simplu, și chiar așa și este, dacă ne gândim la alte jocuri de gen, precum unele din cele create de Peter Molyneux: Magic Carpet și Black & White. Dar, tocmai datorită simplității în esență a jocului de management de energie, ce nu presupune neapărat resurse de producție extensive, acesta poate fi exploatat mai mult pe partea de creativitate, instituindu-se legi noi și bine gândite în spații imaginare care aduc experiențe de gameplay cu adevărat proaspete.

Jucătorul ajunge după moarte într-un spațiu imaginat de un artist, un Creator. În acest spațiu, resursa este culoarea. Aceasta este de șapte feluri, poate fi găsită în mediul jocului, poate fi cultivată, poate fi recoltată, poate fi convertită în „trupul" spiritual al jucătorului, poate fi donată. Ea este căutată de prădători, ea este o armă împotriva acestora. Fiecare culoare are un anumit efect asupra ființelor din acest spațiu imaginar. Partea interesantă este aceea că poți folosi culoarea pentru a schița gesturi magice, glife, fiecare având un anumit efect, printre care unele defensive, iar altele ofensive. Cantitatea de culoare folosită la glife produce o reacție diferențiată a mediului pentru fiecare culoare în parte. Aceasta este una din marile reușite ale jocului, aceea că există o interactivitate extraordinară și naturală între tine și spațiul din joc, deciziile tale, acțiunile tale având efecte, prin feedbackul mediului, asupra deciziilor și acțiunilor tale viitoare. Partea de luptă din The Void este la rândul ei integrată inspirat în acest spațiu, iar glifele sunt foarte inteligent gândite, aproape ca mutările din șah.

Din fericire, The Void este un joc rusesc. Asta face ca la mecanica și regulile sale să nu se adauge doar o listă de Credits, ci o întreagă sumă de elemente artistice. Poezia, grafica și muzica din The Void desfid obișnuitul și arată că există speranță în lumea jocurilor.

■ **Marius Ghinea**

IMPORTANT: *Manualul, precum și un ghid al jocului se găsesc pe DVD în secțiunea EXTRA.*

CUPRINS DVD

Demo
Faery: Legends of Avalon / Panzer Command: Ostfront

MODs
Morrowind Rebirth 1.0 (The Elder Scrolls III: Morrowind) / The Worry of Newport (Crysis)

Media
Filme (HD)
Assassin's Creed: Revelations – Cinematic / Assassin's Creed: Revelations – Multiplayer / Assassin's Creed: Revelations - Single Player / Batman: Arkham City / Far Cry 3 / Hitman: Absolution / Need for Speed: The Run / Serious Sam 3: BFE / Tomb Raider
Imagini
Kingdoms of Amalur: Reckoning / Forza Motorsport 4 / Ninja Gaiden 3 / Rayman Origins
Wallpaper
The Witcher 2 / L.A. Noire
Screensaver
Rockstar Light & Shadow

Drivere
ATI Catalyst 11.6 / NVIDIA ForceWare 275.33

Patch
Crysis 2 v1.8 / The Witcher 2 v1.1 / The Witcher 2 v1.2

Antivirus
AVG Free Edition 10.0 Build 1382a3669

Freeware
7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d

Shareware
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA
Steel Storm Episode 1 (joc complet)
The Void - Manual Joc Full
The Void - Ghid Joc Full
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

FAERY: LEGENDS OF AVALON
Un joc pentru zâna (sau zânul?) din tine.



THE WORRY OF NEWPORT
Imersiune și narațiune într-un mod inedit pentru Crysis.



PANZER COMMAND: OSTFRONT
Tancurile care au făcut istorie pe Frontul de Est, într-un nou RTS.



FAR CRY 3
Vreți să vedeți noul Far Cry în acțiune? Dacă da, aveți ce vedea.



MORROWIND REBIRTH 1.0
Dă-i Morrowind-ului tău o nouă față!



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
Trei filme proaspete care ne fac cunoștință cu eroii principali, campania single player și multiplayer-ul din Assassin's Creed: Revelations.





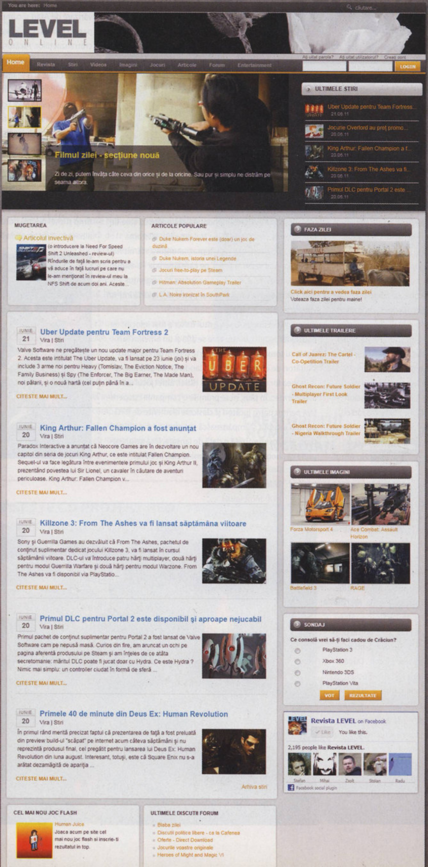
STEEL STORM EPISODE 1 (VERSIUNE COMPLETĂ)
Un top-down shooter cu spirit old school, doldora de acțiune, care ne amintește de începuturile genului. Alea bune.



NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Vizitează noul site LEVEL





BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4

După ce au transformat unul dintre cele mai bune shooter-e western într-un pac-pac cu cocalari moderni (Call of Juarez: The Cartel), mai-marii Ubisoftului au decis că și seria Brothers in Arms are nevoie de un șut sănătos în posterior pentru a o împinge cu forța în secolul XXI. Uitucilor le reamintim că franciza Brothers in Arms a fost o tentativă, zic eu reușită, de a împăca fanii blockbuster-elor de vară gen Call of Duty cu cei câțiva omușori care își servesc shooter-ele cu o garnitură dietetică de tactică militară. N-aș merge într-atât de departe încât să afirm că Brothers in Arms este vârful de lance al shooter-ului tactic, dar pot spune că era o alternativă mai mult decât decentă la entuziasmul războinic de tip Rambo al seriei Call of Duty. Din păcate (și spun asta pentru că trailer-ul prezentat la E3 m-a făcut să râd cu lacrimi), reboot-ul seriei nu înseamnă accentuarea componentei tactice, cum s-ar fi așteptat fanii seriei, ci o schimbare cu 180 de grade a direcției. Brothers in Arms: Furious 4 pare, mai degrabă, versiunea interactivă a lui Inglorious Basterds, condimentată abundent cu sare de Borderlands și piper de Duke Nukem și Bulletstorm. Drăguț. După cum era de așteptat, anunțul a stârnit furia fanilor mai vechi ai seriei, pe care Gearbox i-a asigurat că Furious 4 nu înseamnă neapărat că sergentul Baker va fi lăsat la vatră și că s-ar putea să îl revadă într-un viitor mai îndepărtat.

Revenind la Furious 4, sergentul Baker a fost înlocuit de patru „derbedei" (printre care se află și un amerindian dotat cu tomahawk-uri) nu foarte diferiți de cei patru căutători de comori din Borderlands. Și mă gândesc că misiunea lor este asasinarea lui Hitler, altfel jocul n-ar avea farmec. În plus, ni se promite o campanie cooperativă pentru patru jucători și clasicele elemente de RPG care au început să împânzească shooter-ele din ultimul timp. N-a fost furnizată o dată de lansare, însă se presupune că shooter-ul va vedea lumina zilei în 2012.

CITY OF HEROES DEVINE FREE-TO-PLAY

Se pare că soarta oricărui MMO care nu e World of Warcraft e să ajungă free-to-play la un moment dat. Acum a venit timpul lui City of Heroes, un adevărat veteran al MMO-urilor cu super-eroi. Proaspăt botezat City of Heroes: Freedom, MMO-ul celor de la Cryptic (scoși la vânzare de Atari și cumpărați de Perfect World, o companie chineză) va renunța la taxa lunară în favoarea microtranzacțiilor. Jucătorii vor trebui să scoată bani din buzunar pentru statutul de VIP, mai multe slot-uri pentru personaje și o seamă de elemente fără de care eu unul aș putea trăi liniștit. Ca fapt divers, Champions Online, al doilea MMO cu super eroi al companiei Cryptic, a devenit free-to-play la rândul său. Diferența este că, în cazul lui, acest lucru s-a întâmplat la mai puțin de doi ani de la lansare, spre deosebire de City of Heroes, care a reușit să momească abonați timp de aproape șapte ani (timp în care au fost lansate peste 20 de expansion-uri gratuite, plus o versiune pentru Nelegiuiți, intitulată City of Villains). Așadar, dacă n-aveți timp și chef pentru două MMO-uri cu oameni în colanți albaștri, vă recomand City of Heroes.



MINECRAFT E PE VAL

Notch, creatorul fenomenului indie Minecraft, ne informează (pe Twitter, desigur) că jocul a depășit pragul de 2 500 000 de copii vândute. De asemenea, în cadrul E3-ului, același Notch a anunțat că ni se pregătește și o versiune exclusivă pentru X360 care va include suport pentru Kinect și va fi lansată în iarnă. Nici dispozitivele mobile nu au fost ignorate, căci Minecraft își va iți căpșorul cuboid și pe Xperia PLAY. Este vorba de o nouă versiune, denumită Minecraft – Pocket Edition, proiectată special pentru dispozitivele mobile. După o scurtă perioadă de exclusivitate, Minecraft – Pocket Edition va fi lansat pentru toate telefoanele moderne cu Android. Pentru a-i liniști pe cei (eu sunt unul dintre ei) îngrijorați că versiunea pentru PC va primi mai puțină atenție, Notch promite că va lansa în curând patch-ul 1.7 care va introduce, printre altele, mult așteptatul adventure-mode și motivul principal pentru care am cumpărat jocul încă din versiunea Alpha.

Totuși, sunt curios cine va fi primul care va lansa un controller de X360 în formă de târnăcop.





#AlwaysBetOnDuke too many went too far with their reviews...we r reviewing who gets games next time and who doesn't based on today's venom

44 minutes ago via web
Retweeted by you and 35 others

Reply · Retweeted (Undo)

TheRednerGroup
The Redner Group

PR À LA DUKE NUKEM

Când ești conștient că gura îți merge mai repede decât mintea, ține-te departe de Twitter. Mai ales dacă ești un PR stresat care reprezintă o companie cu o cifră de afaceri de ordinul miliardelor. Altfel te poți trezi că 140 de caractere (cu tot cu inofensivele spații) tastate la nervi ți-au distrus un contract gras cu unul dintre cei mai mari publisheri. Este cazul unui reprezentant al companiei Redner Group care, până acum două săptămâni, furniza servicii de PR pentru 2K Games. Nemulțumit de unele review-uri nu tocmai măgulitoare și de notele mici încasate de Duke Nukem Forever, grăbitul oficial a ajuns la concluzia că politica de distribuire a copiilor de review ar trebui revizuită. Fiindcă limita de 140 de caractere nu-ți permite subtilități de limbaj și/sau o argumentare solidă, concluzia nefericitului piar, postată pe Twitter, sună mai degrabă ca o amenințare: „Too many went too far with their reviews… we are reviewing who gets games next time and who doesn't based on today's venom". În alte cuvinte, dacă l-ai bălăcărit pe Duke, să-ți iei adio de la copii de review. Și să zici mersi că nu te trezești cu el la ușă. Măgarule. Cum oricine e supus greșelii, tweet-ul a dispărut și au urmat câteva explicații (tot în limita celor 140 de caractere) și scuze oficiale, dar internetul nu funcționează așa. Povestea a făcut ocolul Pământului în 10 secunde, cu 20 de secunde mai puțin decât i-a luat tweeterist-ului să realizeze ce boroboață a făcut. N-a ajutat nici faptul că oficialii 2K Games s-au îndepărtat rapid de Redner, cam cum ai fi procedat și tu dacă un individ palid ar fi tușit în troleu pe vremea gripei aviare/porcine, și au ținut să ne asigure că declarațiile PR-ului nu coincid cu politica companiei. Iar când viziunea unui PR nu mai corespunde cu viziunea companiei pe care o reprezintă, e timpul ca primul să dispară. Ceea ce s-a și întâmplat, căci 2K Games au renunțat la serviciile companiei Redner. Și s-a făcut dreptate.

TOMASZ GOP PĂRĂSEȘTE CD PROJEKT RED

Tomasz Gop, producer pentru The Witcher 2, a părăsit CD Projekt Red și, potrivit declarațiilor lui Lukasz Kukawski, omul cu PR-ul, se pare că ar fi lăsat în urmă industria jocurilor. Gop se afla alături de CD Projekt încă din 2006. Îi urăm succes și sperăm să mai auzim de el.



ZIUA MONDIALĂ IPV6



Foto: dlink

Eveniment global menit să crească gradul de conștientizare a tranziției de la IPv4 la IPv6, Ziua Mondială IPv6 (8 iunie) a evaluat nivelul de pregătire globală pentru migrarea la noul protocol internet. Organizat și sponsorizat de Internet Society (ISOC), testul la scară mondială a reunit companii importante și furnizori de servicii internet care au activat IPv6 pe site-urile proprii pentru a testa vreme de 24 de ore posibilitățile rețelelor de a face față traficului. Printre participanți s-a numărat și furnizorul de soluții de networking D-Link, care și-a testat cu succes echipamentele de rețea. Beneficiind de suport IPv6 din 2006, producătorul își încurajează clienții să adopte în mod activ tehnologia IPv6 Ready, pentru a fi pregătiți către o tranziție de succes. D-link se numără printre primii producători ce au integrat funcționalități IPv6 în echipamentele de rețea și în cele pentru acasă, dar și în switch-urile cu management pentru categoria enterprise.

Info: www.dlink.ro

„Tot mai mulți jucători de pe piață trebuie să își conjuge eforturile pentru a adopta mai repede noul protocol, iar utilizatorii casnici și firmele ar trebui să își pregătească rețelele pentru interoperabilitatea cu IPv6i." - **Bogdan Mihalcea, Country Manager D-Link România**



CREATORII LUI HOMEFRONT, CONCEDIAȚI

THQ ne-a informat că studiourile responsabile cu shooter-ul Homefront (KAOS și Digital Warrington) vor fi închise în curând, iar franciza va ajunge în grija studiourilor THQ din Montreal. Motivul a fost, conform declarațiilor unui oficial, „re-alinierea strategică în cadrul structurii interne". Oooook. Reamintim cititorilor că, în prima zi de la lansare, Homefront s-a vândut în peste 370 000 de exemplare, iar până în luna martie a anului curent s-au înregistrat peste 1 000 000 de copii vândute.



PATRICE DÉSILETS SE MUTĂ LA THQ

THQ a anunțat că designerul Patrice Désilets, care a jucat un rol important în dezvoltarea jocurilor Assassin's Creed (seria) și Prince of Persia: The Sands of Time, s-a alăturat echipei THQ din Montreal în funcția de director de creație și va lucra la un joc încă neanunțat.

„Libertatea de creație pe care THQ le-o oferă artiștilor și producătorilor de jocuri – precum și faptul că este o companie care permite crearea jocurilor care reflectă cu adevărat o viziune artistică – sunt lucrurile care m-au convins să mă alătur companiei THQ", a declarat Désilets. „Doresc să alcătuiesc o echipă incredibil de talentată la THQ și abia aștept să încep să lucrez la un nou proiect."

„Cooptarea celor mai talentați oameni din industrie este una dintre principalele strategii ale lui THQ pentru crearea jocurilor originale, îndrăznețe din punct de vedere artistic și de înaltă calitate", a declarat vicepreședintele executiv al diviziei Core Games THQ, Danny Bilson. „Patrice Désilets este una dintre cele mai strălucite minți din industria jocurilor video, lucru pe care l-a demonstrat în repetate rânduri la conducerea echipelor care au creat unele dintre cele mai cunoscute jocuri video din lume, pentru PC și console."

Patrice Désilets se alătură la THQ unui grup ilustru de artiști importanți în industria de jocuri, printre care Tim Schafer (Double Fine), Guillermo del Toro, care lucrează împreună cu echipa THQ de la Volition, Inc. pentru producția jocului inSANE și Itagaki-san (Valhalla Game Studio), care lucrează la Devil's Third. Înainte de a se alătura echipei THQ, Désilets a ocupat poziția de director de creație pentru seria Assassin's Creed, precum și pentru Prince of Persia: The Sands of Time. Désilets este licențiat în cinematografie la Universitatea din Montreal.

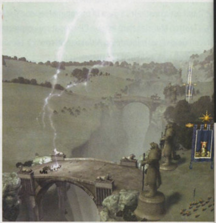


ASSASSIN'S CREED REVELATIONS – ÎN NOIEMBRIE

Ubisoft a anunțat data de lansare pentru Assassin's Creed Revelations. Astfel, în Europa, jocul va vedea lumina zilei în data de 15 noiembrie 2011. Momentan, planurile Ubisoft-ului includ lansarea simultană pentru X360, PS3 și PC, dar cunoscând soarta versiunilor pentru PC ale predecesorilor săi, nu m-ar mira absolut deloc să aflu în septembrie că Assassin's Creed pentru PC va sosi de-abia în primăvara lui 2012.

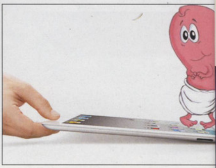
KING ARTHUR: FALLEN CHAMPIONS – ANUNȚAT

Paradox ne informează că studiourile vecine și prietene, Neocore, lucrează la un mini-sequel/add-on/DLC (n-au specificat clar) pentru King Arthur: The Roleplaying Wargame intitulat King Arthut: Fallen Champion. Potrivit declarațiilor oficiale, Fallen Champion ne va prezenta aventurile a trei campioni aleși pe sprânceană (Sir Lionel, un cavaler aflat în căutarea clasicei Fecioare la Ananghie, Lady Corrigan, o zânuță bătăioasă, și Drest Cel Ales, un druid... ales) și va fi o punte de legătură între primul King Arthur și sequel-ul anunțat cu ceva timp în urmă. Fallen Champions va fi lansat în curând și va costa în jur de 10 euro (ei zic 9,99).



UN RINICHI PENTRU APPLE

Puțin can-can nu strică, mai ales dacă vrei să te asiguri că nu muncești în zadar la o știre. Că tot veni vorba, dacă ai ajuns până aici, trimite un mail la ciolan@level.ro cu subiectul „Dă-mi Magicka, Ciolane!". Primii doi care-mi vor trimite mail vor primi câte un key de Magicka pentru Steam. Dacă ești singurul care s-a deranjat să scrie câteva cuvinte pentru un joc de 6 euro, te așteaptă o surpriză. Serios. Înapoi la rinichi. În China, rinichii sunt supraapreciați. Ca, de altfel, toate organele care vin câte două la pachet și pot fi donate. De exemplu, un adolescent chinez în vârstă de 17 ani și-a vândut un rinichi pentru că sărăcia îl împiedica să se înfrupte din deliciosul măr App... sau mai bine nu. E o știre tristă, deci vă spun varianta scurtă: un chinez de 17 ani și-a vândut un rinichi, după care a investit cei 2 300 de dolari primiți în produse Apple. Printre care și un iPad 2. Miliția a fost anunțată.





EA A LANSAT ORIGIN

Dorind să pătrundă şi mai adânc în biznisul distribuţiei digitale, EA a lansat Origin, propria platformă de distribuţie digitală care a înlocuit clasicul EA Store. La foarte puţin timp după lansarea de la începutul lui iunie, Crysis 2 a dispărut în mod misterios de pe Steam. Deşi iniţial EA a fost acuzată că şi-a retras jocul de pe Steam pentru a-şi promova noua prăvălie, un oficial a declarat că dispariţia lui Crysis din oferta Steam a avut loc în urma unei neînţelegeri dintre Crytek şi Valve, care nu ar fi căzut de acord asupra unor reguli interne recent introduse.

EA a anunţat că varianta digitală a MMO-ului The Old Republic va putea fi achiziţionată doar prin intermediul Origin. Totuşi, am fost asiguraţi că, dacă vom opta pentru versiunea retail, nu va fi nevoie să instalăm aplicaţia Origin pentru a putea rula jocul. Măcar atât.



SPLINTER CELL: SERIALUL

Studiourile de producţie independente Companion Pictures anunţă Splinter Cell: Extinction, o mini-serie web-based creată de fani pe baza francizei Splinter Cell, ce urmăreşte povestea unui agent NSA sub acoperire. Nu lipsesc din meniu acţiunea tipică seriei sau conspiraţiile la nivel înalt, marca Tom Clancy.

DARKSIDERS II – ANUNŢAT

THQ a confirmat că Vigil Games se ocupă de dezvoltarea hibridului action/adventure Darksiders II, sequel-ul de drept al jocului lansat în 2010, Darksiders: Wrath of War. În acest nou episod vom avea ocazia să intrăm în armura lui Death, unul dintre cei patru călăreţi ai Apocalipsei, acţiunea sequel-ului având loc cam în acelaşi timp cu cea a originalului. Death încearcă să obţină răspunsuri concrete despre apocalipsa întâmplată prematur, în urma căreia War a fost acuzat pe nedrept ca fiind personajul ce a adus sfârşitul lumii.



THE WITCHER 2 PENTRU X360

CD Projekt RED a anunţat că o versiune pentru X360 a RPG-ului The Witcher 2 se află în lucru şi va fi lansată la finele anului 2011. Jocul a fost prezentat la E3 şi, între noi fie vorba, arată promiţător. Nu cât să mă convingă să-mi cumpăr X360 şi să-l termin a patra oară, dar dacă nu ai mai investit într-un PC de ceva timp pentru că device-ul celor de la Microsoft ţi-a satisfăcut toate nevoile gameristice, versiunea pentru consolă îţi va aduce numai bucurii.

PS: Screen-ul de jos este din varianta de consolă.





SE VOR LANSA

Resident Evil: The Mercenaries 3D	3DS	Capcom
Pro Cycling Manager 2011	PC	Focus Home
Fallout: New Vegas – Lonesome Road	PC, X360, PS3	Bethesda



Sony se întoarce

SONY, HOTZ-II ŞI REŢEAUA

La sfârşitul specialului Pirateria contraatacă, în care, credeam eu, pusesem punct subiectului, nici prin cap nu-mi trecea că o sumă incredibilă de evenimente va da naştere în atât de scurt timp părţii a treia a acestei saga. Eram naiv! Kimo a rezumat păţania Sony în editorialul lunii trecute şi, pe bună dreptate, mulţi dintre voi vă veţi întreba care mai e rostul unui special. Motivele, evenimentele şi desfăşurările de forţe au fost însă mult mai complexe decât par la prima vedere, cu implicaţii serioase şi incredibile care, cred eu, merită subliniate şi disecate. Ca de obicei, voi încerca să nu iau partea nimănui în toată această nebunie şi vă invit, după ce terminaţi de lecturat, pe forumul LEVEL în secţiunea LEVEL-Articole unde, dacă vreţi, putem dezbate sau dezvolta în continuare subiectele. Până atunci însă, să-i dăm drumul. A fost odată ca niciodată...

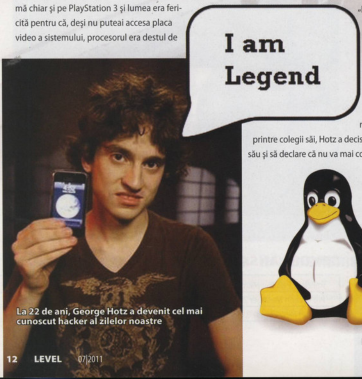
Linux

Şi putea el micuţu' să fie instalat fără nicio problemă chiar şi pe PlayStation 3 şi lumea era fericită pentru că, deşi nu puteai accesa placa video a sistemului, procesorul era destul de puternic pentru a rula aplicaţii. Astfel PS3-ul putea fi folosit, la fel ca un PC normal, în aproape orice scop, cod să ai. Se mai plângeau câţiva că nu aveau drepturi asupra tuturor resurselor sistemului, dar în general era linişte şi pace pe câmpiile Sony-ciene. Până când, un tânăr pe nume Hotz, fost haiduc al iPhone-ului, s-a luat la trântă cu gardianul porţilor PS3-ului, Hypervisorul. Acesta este cel care dă acces aplicaţiilor către resursele sistemului, decide, prin verificarea unor chei, dacă datele venite de la unitatea optică sau HDD sunt „originale" (fie ele jocuri, filme, muzică sau aplicaţii) şi decriptează aceste date pentru a putea fi folosite de sistemul de operare al PS3-ului. „Îndepărtarea" gardianului nu ar fi deschis poarta către piraterie deoarece cheile de verificare ar fi fost în continuare necunoscute, dar ar fi dat posibilitatea programatorilor să folosească toate resursele consolei şi să „scrie" astfel aplicaţii mult mai puternice. Hotz a reuşit până la urmă, cu ajutorul Linux-ului, al unui circuit integrat programabil şi cu multă răbdare, să „păcălească" PS3-ul şi a ajuns să controleze toată memoria, cache-urile etc. şi, implicit, instrucţiunile şi Hypervisorul însuşi.

După această victorie, care l-a ridicat la rang de „haiduc" suprem printre colegii săi, Hotz a decis să se retragă în sălaşul său şi să declare că nu va mai continua pe calea ingineriei inverse (reverse engineering). Odată subjugat, Hypervisorul putea fi acum supus unor presiuni mult mai mari şi probabil ar fi cedat până la urmă alte secrete ale consolei. Decizia lui Hotz de a se retrage de pe palierul PS3 a creat multă vâlvă. Mulţi i-au luat apărarea şi au spus că a dat comunităţii suficient pentru a se descurca mai departe, alţii au spus că a fost cumpărat de Sony, în timp ce foarte puţini au decis că Hotz se temea de un proces dacă ar fi continuat şi ar fi deschis în acest fel calea către piraterie. Piraterie împotriva căreia se jură că (nu fură) este. Dacă într-adevăr acesta a fost raţionamentul lui în acel moment, nu pot decât să-mi scot pălăria (acum că ştiu ce s-a întâmplat mai departe). Toţi hackerii care îşi bat capul cu „deblocarea" consolelor subliniază cu fiecare acţiune a lor că nu încurajează pirateria, ei vor doar să deschidă consolele către aplicaţii homebrew (crescute în casă, dacă vreţi) care să augmenteze sau care să te lase să te folosești de toate abilităţile sistemelor. Cum ar fi un DVD player în cazul Wii-ului sau posibilitatea de a stoca pe un HDD (şi de a le rula de acolo) toate jocurile pe care le ai. Bineînţeles, această „deblocare" în mai toate cazurile duce şi la piraterie, iar Hotz s-a oprit, voit sau nu, exact unde trebuia în cazul PS3-ului, o consolă care era oricum destul de deschisă homebrew-ului, prin al ei Linux.

Atac la nebuni

La mijlocul lui 2009, cu jumătate de an înaintea capitulării Hypervisorului, Sony a dezvăluit PS3 Slim, o variantă cu un design îmbunătăţit (actualul PS3 de pe piaţă), mai ales din punctul de vedere al costurilor de

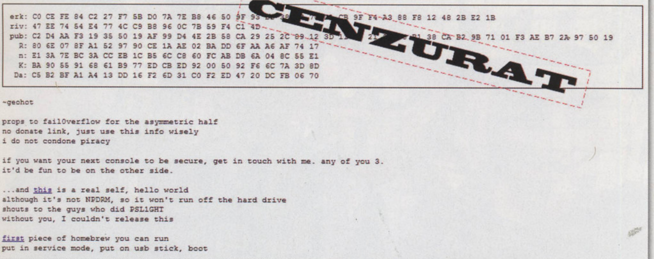


La 22 de ani, George Hotz a devenit cel mai cunoscut hacker al zilelor noastre



Istoria Linux-ului pe consola PS3 în doar 3 cadre

Am cenzurat o parte din cod pentru că nu vrem ca Sony să ne ceară adresele şi numele tuturor cititorilor noştri. Printscreen cu site-ul lui GeoHot, când încă mergea.



```
erk: C0 CE FE 84 C2 27 F7 5B D0 7A 7E B8 46 50 9F 93 [redacted] CB 9F F4 A3 88 F8 12 48 2B E2 1B
riv: 47 EE 74 54 E4 77 4C C9 B8 96 0C 7B 59 F4 C1 4D
pub: C2 D4 AA F3 19 35 50 19 AF 99 D4 4E 2B 58 CA 29 25 2C 89 12 3D [redacted] 38 CA B2 9B 71 01 F3 AE B7 2A 97 50 19
  R: 80 6E 07 8F A1 52 97 90 CE 1A AE 02 BA DD 6F AA A6 AF 74 17
  n: E1 3A 7E BC 3A CC EB 1C B5 6C C8 60 FC AB DB 6A 04 8C 55 E1
  K: BA 90 55 91 68 61 B9 77 ED CB ED 92 00 50 92 F6 6C 7A 3D 8D
 Da: C5 B2 BF A1 A4 13 DD 16 F2 6D 31 C0 F2 ED 47 20 DC FB 06 70

~geohot

props to fail0verflow for the asymmetric half
no donate link, just use this info wisely
i do not condone piracy

if you want your next console to be secure, get in touch with me. any of you 3.
it'd be fun to be on the other side.

...and this is a real self, hello world
although it's not NPDRM, so it won't run off the hard drive
shouts to the guys who did PSL1GHT
without you, I couldn't release this

first piece of homebrew you can run
put in service mode, put on usb stick, boot
```

producție, care renunța la opțiunea Other OS și făcea imposibilă în acest fel instalarea Linux-ului. E de discutat dacă Sony a simțit pericolul sau pur și simplu a redus costurile, lansarea însă a picat cât se poate de bine pentru ei, ca o contramăsură perfectă împotriva hackerilor care mişunau în jurul consolei.

Ce nu a prevăzut gigantul a fost că, prin această mişcare, a atras atenția altor „eroi" underground care nu arătaseră interes pentru consolă până acum. Dintr-o dată, homebrew-ul a primit interzis pe consola Sony, iar aşa ceva este inadmisibil, se pare, în mintea câtorva. Acum exista un țel, readucerea Linux-ului sau măcar a aplicațiilor, pe consolele noi. Iar dezvăluirea lui Hotz nu a făcut decât să stimuleze şi mai mult hackerii.

Undeva în toată această nebunie (care nici nu începuse de fapt), Sony a decis că Linux-ul a devenit un adevărat cal troian şi a anunțat că, odată cu update-ul 3.21 (la 4 luni după dezvăluirea lui Hotz), opțiunea Other OS va fi îndepărtată şi din consolele non-slim existente. Posesorii care erau de acord cu update-ul erau rugați să-şi mute toate datele folosite de Celălalt Sistem de Operare. Sony a ținut să sublinieze că cei pentru care Other OS este foarte important „pot opta să nu facă update-ul", dar pentru aceştia serviciul online al consolei va deveni inaccesibil, la fel ca şi orice alt joc/film Blu-ray care va cere acest update sau unul mai... recent. Aşa cum vă puteți şi imagina, reacțiile comunității au fost telenovelistice. Chiar dacă era o opțiune neaccesată de majoritatea utilizatorilor, faptul că o companie a revocat o opțiune pentru care au plătit a inflamat rău de tot spiritele. Compania a fost, bineînțeles, dată în judecată, fără câştig de cauză însă, pentru că Sony a adus dovezi care subliniau necesitatea acestui update, dar şi faptul că, dacă viața ta „depinde" de opțiunea Other OS, poți opta să nu faci update-ul.

Dacă ce a făcut Sony este corect sau nu este foarte greu apreciat, indiscutabil însă este faptul că Sony a pierdut mult de tot pe partea de imagine. „It only does everything!" (Face doar orice!), expresia cu care Sony a făcut reclamă consolei de-a lungul timpului, a devenit o glumă foarte bună/proastă, după ce diferitele modele ale consolei au pierdut pe rând compatibilitatea cu jocurile PS2, cititorul de carduri şi 2 USB-uri, iar acum opțiunea Other OS. După părerea mea, eliminarea Linux-ului a fost o greşeală pentru că le-a dat aripi hackerilor. Atât prin cei care au început să-i susțină din comunitate, cât şi prin reclamă. Hackerii nu mai luptau numai pentru ei, sau cel puțin aşa credeau, luptau pentru consumatori, s-a făcut o nedreptate şi trebuia neapărat îndreptată. Exagerez, dar după cum o să vedeți, acesta cam este răspunsul tipic al comunităților puternice de pe internet.

Şah mat, din două

După alte 8 luni, la sfârşitul lui 2010, grupul de hackeri care a „deblocat" Wii-ul către homebrew (şi, implicit către piraterie, deşi, din nou, ei se jură că nu fură) a ieşit la rampă cu surle şi trâmbițe şi a anunțat că au descoperit cheia master a PS3-ului. Cu această cheie poți pur şi simplu crea software cu „semnături" pe care consola să le considere autentice şi, în principiu, nimic nu te mai poate opri din a dezvolta... orice. Interesant este că acest număr-cheie ar fi fost imposibil de aflat dacă Sony ar fi respectat adlitteram cerințele algoritmului ECDS (dacă vreți să aprofundați subiectul, căutați după ECDSA, Elliptic Curve Digital Signature Algorithm) implementat şi în PS3. Acesta impune ca una dintre chei să fie întotdeauna generată aleatoriu. Dintr-un motiv sau altul însă, numărul generat este acelaşi de fiecare dată în cazul consolelor Sony (inclusiv al PSP-ului, din ce am înțeles) şi cum toate celelalte chei de decriptare, verificare etc. ale algoritmului erau deja descoperite sau publice, algoritmul a devenit din unul cu 2 la puterea 320 (320 biți) variante posibile de răspuns, o ecuație cu două necunoscute. Astfel prin simple artificii matematice, fail0verflow (numele grupului de hackeri) a ajuns în posesia cheii cu care putea deschide toate uşile sistemului.

Îmi e foarte greu să înțeleg de ce au optat pentru această soluție, mai ales că nu am găsit nicio explicație logică pe plaiurile internetice, pot doar debita o cheltuială în plus, cu un procesor dedicat sau ceva asemănător, de care s-au ferit sau, cum sublinia un coleg comentator, o simplă greşeală/trecere cu vederea în cadrul testării.

La nici câteva zile după „prezentarea" celor de la fail0verflow, Geohot (Hotz) a apărut de unde nici nu te aşteptai, din gaură de şarpe presupun, şi a publicat pur şi simplu cheia pe site-ul lui. A recunoscut că a folosit metode asemănătoare cu cele ale grupului mai sus numit, dar, foarte important pentru el, nu exact aceleaşi, şi a spus că îi pare rău că numărul deschide calea pirateriei, dar „publicarea cheii este mai mult academică decât orice altceva."

Pe celălalt front, fail0verflow a declarat că nu avea de gând să facă publică cheia pentru că nu dorea să „promoveze" pirateria şi era de părere că uneltele oferite de ei erau suficiente pentru a reactiva opțiunea Other OS sau direct Linux-ul, dar şi pentru a crea alte programe homebrew. În mai puțin de o lună, Linux putea fi din nou rulat pe consola celor de la Sony, chiar şi pe versiunile slim. Şi cam tot în aceeaşi fereastră de timp au început să apară şi torenții cu imagini cu jocuri PS3.

Imperiul contraatacă. Din nou

Deşi ieşit din gaură de şarpe şi plin de venin, Hotz era, cred, orbit de întunericul din adâncuri şi nu a observat că PlayStation 3 e negru, ca dracu. La numai o săptă-



Printscreen cu site-ul fail0verflow, după ce au fost dați în judecată



Câțiva Anonimi protestând în fața Bisericii Scientologice

mână după ce a făcut publică cheia, Sony a dat în judecată atât grupul fail0verflow, cât și pe George Hotz. Hackerii au fost acuzați că au deschis conștient PS3-ul către piraterie. Legile încălcate ar fi (pentru că, până când un judecător nu se pronunță, nu putem spune „sunt") Digital Millennium Copyright și Computer Fraud and Abuse (în caz că doriți să aprofundați). În plus, Hotz a mai fost acuzat și de faptul că a avut de câștigat în urma publicării cheii.

Odată cu procesul, Sony a mai depus și două moțiuni care cereau „blocarea" site-urilor celor doi inculpați, unde puteai găsi toate detaliile muncii lor, dar și sechestrarea hardware-ului folosit pentru a debloca consolele. Cazul a fost acceptat și, efectiv imediat, site-urile cu pricina au fost golite de conținut. Presupun că hardware-ul a ajuns și el destul de repede în mâna investigatorilor.

În acest moment, comunitatea s-a împărțit în mai multe tabere. Foarte mulți au luat apărarea lui Sony și au militat împotriva pirateriei. Aproape toți ceilalți au ținut partea hackerilor și a consumatorului invocând mai mereu dreptul tuturor de a modifica în orice mod doresc un produs cumpărat atâta timp cât nu fac ceva ilegal. Doar câțiva au văzut peste aparențe, probabil persoane cu valențe avocățești, și au ținut să sublinieze că Sony nu a deschis un proces penal, ci unul civil, ceea ce arăta că de fapt nu dorea neapărat să câștige, ci mai degrabă să sperie și poate să falimenteze pârâții (urăsc cuvântul ăsta). De fapt, legea americană îți cere să dovedești (în acest caz) că acuzații chiar au avut de câștigat de pe urma acțiunilor lor sau că acțiunile lor au avut ca scop pirateria. Lucruri foarte greu de dovedit (dacă mergem pe ideea că învinuiții nu sunt chiar proști), dar lucruri care nu îi puteau opri pe cei de la Sony din a le face viața un coșmar. Ceea ce s-a și întâmplat. La scurt timp, Sony a cerut ca și contul PayPal al lui Hotz să fie blocat și investigat. Iar după aceea alte descoperiri au adus mai multe acuzații, prelungind sechestrul și procesul în sine pe termen nelimitat. În mai puțin de două luni, Hotz a ajuns să ceară ajutorul comunității pentru că nu mai avea bani să-și plătească avocații. Banii au venit și procesul s-a închis cu acordul părților după ce Hotz a fost de acord să nu se mai atingă niciodată de un produs Sony (semnând bineînțeles și un act în acest sens).

După Sony, parcă s-a dat deschis la spart site-uri. BioWare, Codemasters și Nintendo au fost și ele atacate

fail0verflow nu a avut atât de mult de suferit pentru că este un grup de oameni mult mai puțin vizibil decât Hotz, care probabil a avut timp să ascundă, refacă etc. din hardware-ul folosit până când identitatea le-a fost descoperită. În plus, ei nu au afișat niciodată cheia pe site-ul lor, iar uneltele și programele prezentate de ei nu pot fi folosite, la prima vedere, de pirați.

Anonymous

Una din acțiunile pe care Sony le-a întreprins pe parcursul procesului sau poate care a fost doar ultima picătură a atras însă atenția unor „monștri" mult mai periculoși. Sony a cerut companiei care găzduia site-ul lui GeoHot să-i pună la dispoziție toate IP-urile care l-au accesat. A încercat ast-



Fiind mai puțin vizibile, tindem să uităm că și PSP-urile au fost afectate

Sony estimează că, în timp, pierderile rezultate din oprirea serviciului PSN vor depăşi 200 de milioane de dolari





Una din cele mai reuşite glume din perioada de repaos a reţelei PSN

fel să meargă pe fir şi să demonstreze că publicarea cheii a dus la piraterie. Ba mai mult, un magistrat a dat undă verde citaţiei prin care Sony cerea să poată investiga toate persoanele care au accesat site-ul. Moment în care nu numai comunitatea a început să vuiască, întregi organizaţii au luat foc, pentru că, în opinia lor, Sony încălca dreptul la libera exprimare. Dintr-o dată, nu mai vorbeam de un site şi un om, ci de toţi oamenii care au accesat acel site, oameni a căror identitate ar trebui să fie protejată împotriva oricui, oameni care nu ar trebui să răspundă nimănui pentru simplul fapt că au accesat o pagină pe internet. Sony a declarat, bineînţeles, că nu-i va „urmări" decât pe cei care au download-at uneltele postate de Hotz, dar chiar şi aşa, o linie a bunului simţ (cel puţin) părea că a fost încălcată.

Printre aceste organizaţii se numără şi una care de obicei nu stă cu mâinile în sân când cineva încalcă dreptul la libera exprimare pe internet, pe numele ei Anonymous. Reacţia celor care încă mai glumeau pe lângă subiect a fost de genul „staţi să-mi cumpăr floricele", „o să fie bestial". Reacţie pe care recunosc că nu am înţeles-o iniţial. Eram naiv!

Anonymous este, aşa cum o subliniază şi numele, o comunitate de necunoscuţi care luptă împreună pentru o cauză. În mare, cauza este libera exprimare şi răspândire a informaţiei pe internet. Iniţial, au ajuns să fie cunoscuţi pentru că au luat poziţie împotriva Bisericii Scientologice (cu scuzele de rigoare dacă traducerea vă zgârie: Church of Scientology), care a cerut companiei YouTube să şteargă clipurile produse de ei, dar postate de altcineva, în care Tom Cruise era intervievat. Anon. a văzut această mişcare ca pe o cenzurare a internetului şi a luat poziţie. Au atacat şi blocat site-urile bisericii, au spamat liniile telefonice şi au trimis faxuri lungi complet negre în nenumărate rânduri. Pe 2 februarie 2008, 150 de oameni s-au strâns în faţa sediului bisericos din Orlando, Florida, pentru a protesta împotriva cenzurii. 8 zile mai târziu, 7 000 de oameni au pichetat alte 93 de sedii. Alte valuri de proteste au urmat. Pentru a rămâne anonimi şi pentru a se proteja împotriva represaliilor, mulţi dintre protestanţi au purtat măşti inspirate din filmul V from Vendetta.

Alte acţiuni interesante ale grupului sunt cele în care Anon. a postat sute de filmuleţe pornografice pe YouTube. A ajutat protestanţii iranieni (din timpul alegerilor din 2009), menţinând în funcţiune numeroase site-uri de informare. A atacat şi blocat site-ul Parlamentului australian după ce aceştia au încercat să promulge o lege care le dădea dreptul să blocheze accesul la internet direct din serverele provider-ilor. A susţinut Wikileaks şi a atacat site-urile guvernelor din Zimbabwe şi Tunisia, care au decis să blocheze accesul la acest site, dar şi site-urile Visa, MasterCard, Amazon, PayPal şi al băncii elveţiene PostFinance, instituţii care au refuzat să mai lucreze cu Wikileaks. Pe 8 decembrie 2010, au reuşit chiar să blocheze site-urile Visa şi Mastercard.

În această lumină şi sub ameninţarea publică în care Anonymous promitea că va bloca PlayStation Network, e mult mai clar de ce mulţi au plecat să cumpere floricele. A doua zi, PSN a devenit inaccesibil şi, odată cu el, toată joaca, browsing-ul şi streaming-ul online asociate consolei. Blogul PlayStation şi site-ul PlayStation.com au fost şi ele atacate. Timp de o săptămână, reţeaua a oscilat între funcţională şi indisponibilă.

Boss-ul de sfârşit de nivel (maxim)

Sony a gestionat foarte elegant situaţia: iniţial, a declarat că are ceva probleme, după care a recunoscut că serverele i-au fost atacate, dar în niciun moment nu a arătat cu degetul. În toată această săptămână, respectul

pentru Sony a crescut, trezit poate și de faptul că, dintr-o dată, toată lumea a realizat cât de mult înseamnă PSN-ul oferit gratuit de Sony tuturor posesorilor consolei. Gamerii au uitat imediat toate răutățile și au început să vuiască cum că-și vor jucăria înapoi. Presiunea devenise extraordinară, iar Anonymous a făcut un pas înapoi și a recunoscut că soluția aleasă de ei rănește și consumatorii, nu numai pe Sony. Au oprit atacurile și au declarat că vor găsi alte metode de a ataca gigantul. Printre altele, ei au ales să dezvăluie și câteva din datele personale ale directorilor companiei și, odată cu asta, să piardă și mai mult din respectul comunității.

După alte 15 zile, pe 19 aprilie 2011, PSN și Sony Online Entertainment (SOE) au fost „sparte" de hackeri și datele clienților rețelelor au fost compromise. Imediat ce a realizat că ceva se întâmplă, Sony a închis rețelele. Pe 20 aprilie, 77 de milioane de conturi au devenit inaccesibile. Două firme de specialitate au fost contractate pentru a verifica integritatea sistemelor și pentru a confirma sau infirma seriozitatea incidentului. Pe 22, FBI-ul este informat. O a treia firmă începe săpăturile, iar pe 25 echipele confirmă că datele anexate conturilor au fost sustrase: nume, zile de naștere, adrese de e-mail și parole. Rămâne neclar dacă datele celor 12,3 milioane de cărți de credit „stocate" în serverele Sony au fost și ele compromise, dar pe data de 26 aprilie, Sony anunță public severitatea atacului și își roagă clienții să ia măsurile de precauție necesare. Toate autoritățile sunt puse în alertă în următoarele zile.

De această dată, Sony a ieșit foarte șifonată din situație, o dată pentru că toate datele conturilor erau necriptate și, a doua oară, pentru că le-a luat 6 zile până au anunțat posesorii cărților de credit despre posibilitatea ca și aceste date să fi fost compromise. Posibilitate scăzută e adevărat, datele erau stocate pe alte servere și erau criptate, dar nu inexistentă.

Anonymous a declarat că, deși nu poate vorbi în numele tuturor membrilor, nu sunt în spatele atacului și a condamnat acțiunea. Mai târziu, Sony a găsit un fișier text lăsat în urmă de hackeri, care-i incrimina, dar după părerea multora, acest fișier nu a făcut decât să-i disculpe și mai mult. Anonymous nu a atacat niciodată oamenii și întotdeauna și-a recunoscut acțiunile, chiar și când nu erau tocmai ortodoxe. Cel mai probabil, comunitatea de hackeri s-a simțit amenințată sau ofensată de atacurile legale Sony și a decis să le dea o lecție.

Inginerii de la Sony și firmele de specialitate au avut nevoie de 40 de zile pentru a termina cu update-urile, creșterea securității și testarea. Între timp, alte site-uri Sony au fost atacate și hackerii au început să devină din ce în ce mai puțin iubiți/înțeleși de comunitate. PSN și SOE au revenit cu diverse bonusuri pentru toți utilizatorii, printre cele mai interesante fiind două jocuri gratuite (din 6 posibile alese de Sony) pentru fiecare cont și 45 de zile gratuite pentru cei care se jucau online prin SOE. Conducerea Sony și-a cerut scuze în repetate rânduri pentru situația creată. Până la terminarea acestui special, nu apăruse nicio dovadă că datele cărților de credit au fost și ele furate sau folosite/vândute.

Concluzii și consecințe

Pierderile suferite de gigantul Sony sunt probabil incalculabile pe toate planurile pe care ne putem gândi. Dar nu numai Sony a avut de pierdut, într-un fel sau altul, toată industria a avut de suferit. Cele 40 de zile fără PSN au afectat până și serviciile de streaming, ca Netflix. De fapt, consola celor de la Sony ajunsese să fie cel mai folosit device în SUA pentru vizionarea filmelor și show-urilor TV prin internet. xBox 360 cere bani pentru astfel de servicii. Ca să realizați cât de mult înseamnă asta, aflați că peste 30% din traficul de rețea din State a ajuns să fie făcut de aceste servicii de streaming. Cablul TV moare încet peste ocean.

Deși toată afacerea asta mi-a lăsat un gust amar - ar trebui să arătăm mai mult suport și respect oamenilor care fac și pe dracu în patru pentru a duce jocurile, iubirea noastră de o viață, mai departe – a reușit totuși să-mi deschidă ochii asupra unor „grupuri" foarte interesante care bântuie internetii. Anonymous, Wikileaks și hacker-ii, printre alții. Dar și asupra unor concepte deosebite, ca libertatea totală a internetului și importanța acestui lucru. De fapt, nu vreau să trag nicio concluzie pentru că ar suna fals, așa că, până data viitoare, vă las să mestecați datele. ■

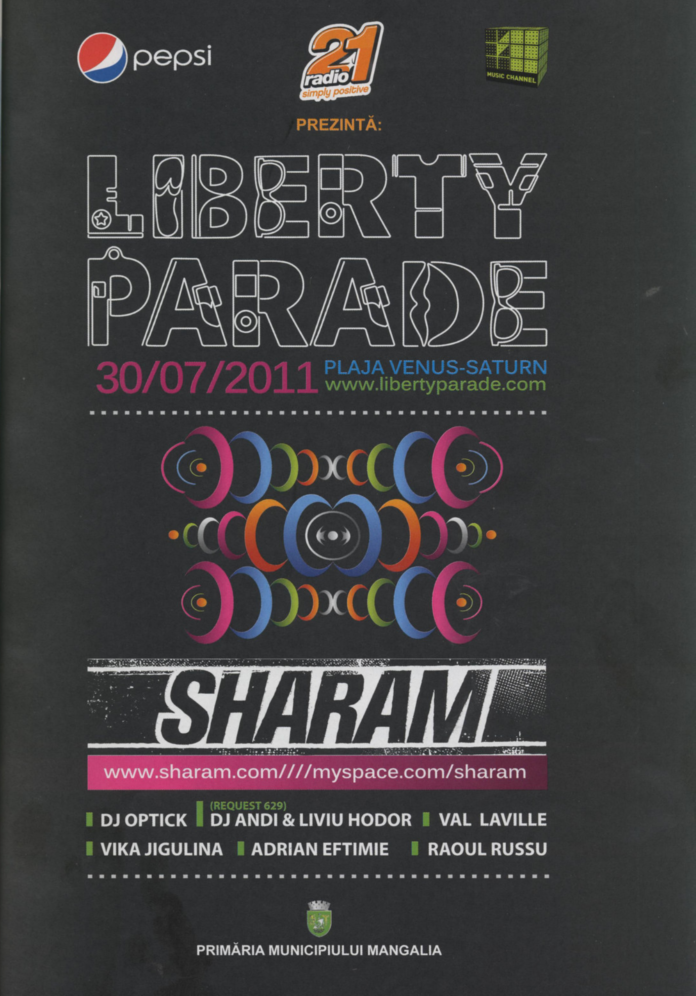
ncv

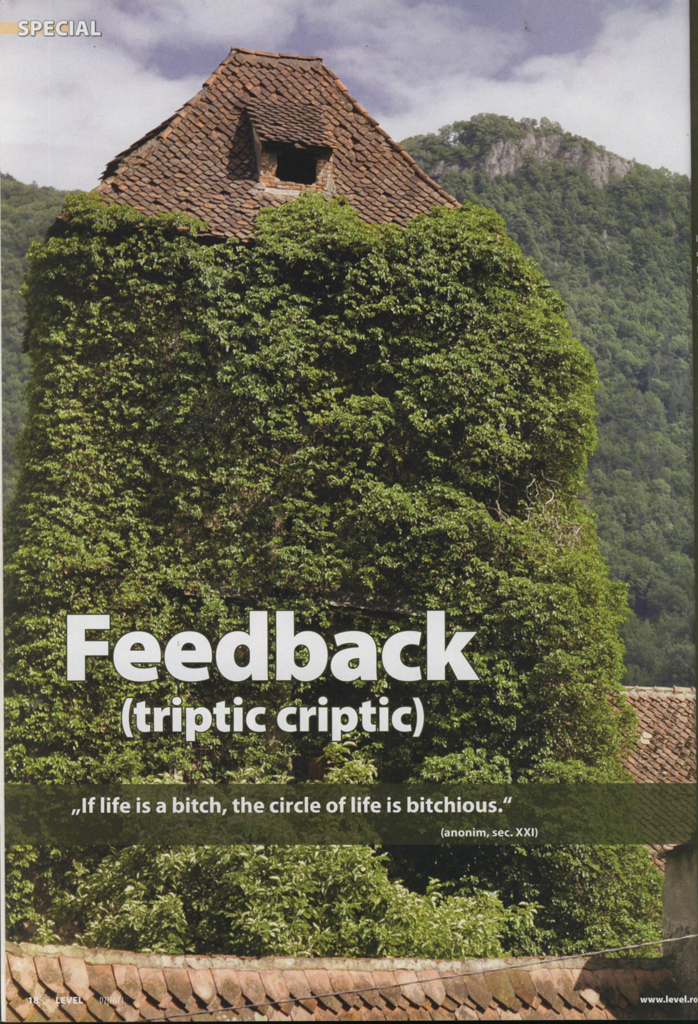
Ecranul de „Bine ați venit înapoi!" și jocurile oferite gratuit




Jocurile celor de la Capcom: Commando Rearmed 2 și Final Fight/Magic Sword nu au funcționat pe parcursul celor 40 de zile negre din cauza protecțiilor care cereau o conexiune activă PSN


Șefii Sony își cer scuze pentru ce s-a întâmplat (timp de 7 secunde)


pepsi
radio 21 simply positive
MUSIC CHANNEL
PREZINTĂ:
LIBERTY PARADE
30/07/2011
PLAJA VENUS-SATURN
www.libertyparade.com
SHARAM
www.sharam.com////myspace.com/sharam
DJ OPTICK
(REQUEST 629) DJ ANDI & LIVIU HODOR
VAL LAVILLE
VIKA JIGULINA
ADRIAN EFTIMIE
RAOUL RUSSU
PRIMĂRIA MUNICIPIULUI MANGALIA



Feedback (triptic criptic)

„If life is a bitch, the circle of life is bitchious."

(anonim, sec. XXI)

Ce este feedbackul?

Explicația forestieră: feedbackul este atunci când un om taie un copac și copacul cade peste el și îl storcoșește. Pe om. Adică, feedbackul este acel proces prin care, la acțiunea sistemului A asupra sistemului B, acesta din urmă răspunde cu o reacțiune ce produce efecte în sistemul A. În situația în care aceste efecte influențează modul în care sistemul A acționează în continuare asupra sistemului B, iar acest mecanism se repetă ciclic, putem spune că avem de-a face cu o buclă de feedback.

I.

Ieșind din pădurea aspră și sălbatică, să vedem cum feedbackul acționează în câmpul delicat și oarecum romantic al literaturii. Inspirându-se el din viața reală, ba chiar cu puternice accente autobiografice, Goethe publică la 1774 romanul „Suferințele tânărului Werther", în care eroul principal se sinucide, din motive de iubire nițel exaltată pentru o tânără cetățeancă pînă la urmă căsătorită cu un altul. Prilej de jubilațiune pentru administratorii din secolul al XVIII-lea ai site-ului www.darwinawards.com: scrierea cu pricina a declanșat nu doar unul din primele trenduri vestimentare documentate de istorici, dar mai ales un tsunami de sinucideri „la indigo", pe creasta căruia se aflau tinerii și tinerele ce se identificau engros cu numitul Werther, fost suferind, fost bine educat și fost bine îmbrăcat.

Ce vedem aici? Păi, viața reală afectează literatura, care apoi afectează viața reală: feedback, nene! Mai mult. Se pare că, și din cauza acestei reacții neașteptate la opera sa de tinerețe, Goethe și-a repudiat în scris „Suferințele...", având la maturitate o atitudine manifest negativă la adresa acestui roman - deci, iată că feedbackul cu pricina a făcut și buclă...

Geralt, unde ți-e Rivia?

Pașii ne poartă acum prin Centrul Istoric al Brașovului, mai precis un pic mai jos de Maternitate, pe unde, trecând printr-o mică parcare, vedem la dreapta noastră clădirea Arhivelor Statului. Continuăm să coborâm pînă ajungem lângă o apă curgătoare destul de murdară, de-i zice și astăzi Spurcata. La stânga noastră este un pinten de stâncă, deasupra căruia se află Turnul Negru - reconstruit, nu mai e nici el chiar așa de negru, iar acoperișul îi este de sticlă. Ne aflăm la intrarea în aleea numită „După Ziduri". Mergem mai departe, trecem de strâmtoarea dintre peretele de stâncă și vechiul zid al Cetății Brașovului, iar la stânga se face un mic pod peste numita Spurcată. O luăm și noi la stânga, trecem podul și începem să urcăm pe drumul ce duce la Turnuri (cel Negru și cel Alb). De la pod, facem în sus 15 pași. Ne oprim. Ne întoarcem cu 180°. Și ce se arată ochilor noștri? Vizima!

Da, ziduri vechi de cetate, atinse de umezeală și roase de vreme, cenușii. Acoperișuri în culori stinse, pe alocuri înnegrite și-nverzite, cu țigle crăpate. Iar drept în față, fostă fală a vreunei bresle de mult destrămate, este un turn, cu fisură, a cărui lemnărie decrepită se ghicește pe ici și pe colo prin acoperământul gros de iederă ce se întinde pe întreaga sa față nordică - cea rece, jilavă, mereu umbrită. Totul este medieval, dar în asemenea hal de medieval încât grosolănia construcției, menită să fie „doar" cât mai solidă la o cheltuială măsurată cu zgârcenie negustorească, șterge de pe fațade orice detaliu arhitectural care ar putea da un indiciu de stil. Care gotic?



Portretul tânărului Goethe.

Privind toate acestea, nu pot să nu simt ceva straniu, o rezonanță, un ecou ce deșteaptă în sufletul meu de jucător amintirea atât de vie și de puternică a Vizimei, cetatea din The Witcher. Da, eu sunt acolo, acestea sunt zidurile, turnurile și iedera, iar apa Spurcatei e chiar canalizarea în care am fost de atâtea ori la ucis de monștri... Aici și acum Cetatea Brașovului este Vizima!

Dar Luna aceea mare, cu obrazul galben de stârv, tangentă la turnul Bisericii Negre, de câte ori am privit-o cu ochiul lui Garrett, furișându-mă până la nonstop ca să-mi iau un iaurt și o apă minerală, în plin City-ul din Thief?

Și tot așa, de câte ori, mergând prin păduri, urcând pe dealuri sau prin munți, mă simt în Vvanderfell-ul din Morrowind sau în Tamriel-ul din Oblivion! De câte ori pădurea nu îmi mai pare precum în trecut, căci în minte începe acum să-mi sune muzica aceea a lui Jeremy Soule, și simt parcă miresmele pe care le-am adulmecat în fața monitorului cu setea unei imaginații dezlănțuite, mirosurile atât de bogate, atât de pătrunzătoare, de flori exotice, de ierburi galbene încinse de soare sau de buruieni mustind de apă, dospite în mlaștinile din fundul pădurilor întunecate. Animale nebănuite, paseri măiastre și gâze cât pumnul - infuzie de Cantafabule, ce mai! - venite din atâtea păduri din tot atâtea jocuri, populație imaginară ce capătă trup doar în ochiul îmbătat de bloom și HDR, încep să calce potecile numai de A.I. știute și de Cel care le-a trasat în scriptul jocului celui mare, al închipuirii ce le cuprinde pe toate, văzute și nevăzute. E în joc, e aievea? E în joc?

Da, o pădure nu mai este doar o pădure, un turn de cetate acoperit de iederă nu își mai aparține istoriei, trilul și foșnetul pe care le auzi pe dealul din spatele casei, toate acestea au acum o taină ce nu lasă urmă în praful așezat pe hainele tale când le străbați. Luate din realitate și puse în joc, cu muzică, efecte de lumină, având în spate un scenariu și atmosferă țesute deseori cu finețe și talent, toate



DE LA LUME ADUNATE...





Preparations for designing Kaer Morhen began with a search for a building that would inspire us and serve as a basis for the model. We examined hundreds of European castles in photographs and traveled broadly, cameras in hand. Visiting Orava Castle proved an epiphany. Located in Slovakia, this beautiful fortress consists of three sets of buildings positioned around two courtyards – one internal, one external. The upper castle, perched on a peak, seems to defy the laws of physics, emphasizing the complex's fantastical appearance. We found the architecture and surrounding landscape completely enchanting and decided Kaer Morhen would look like this.

Architecture was just one of the elements that would determine the location's character. In the spirit of Sapkowski's novels, Kaer Morhen had to be monumental yet isolated from the rest of the world, located amidst a wilderness. The Old Sea Fortress was to be a ruin, deserted, gloomy, evocative of the past. Initially, the events set here were to take place in winter, as the witchers returned from their 'paths.' Ultimately we abandoned this idea. Much effort was put into portraying the building as a 'ruin.' Kaer Morhen's wall is breached in several places, rubble lies all around, and many battlements have collapsed. As Geralt runs to face his foes, stairs leading to the wall-walk collapse behind him.

Întocmai precum un bătrân pirat împovărat de greutatea crimelor sale fără de număr, am cumpărat The Witcher instantaneu în momentul în care prețul acestuia a ajuns la dimensiunea portofelului meu - adică atunci când pe site-ul Good Old Games a apărut excelenta Enhanced Edition a jocului. Așa cum GOG ne-a obișnuit deja, și în pachetul The Witcher se află mult material media suplimentar, foarte interesant, care ar putea fi vândut la același preț chiar și fără jocul pe lângă care este downloadabil.
În acest conținut suplimentar este inclus și PDF-ul intitulat „The Witcher Artbook". Care, spre bucuria mea, pe lângă foarte multe imagini, conține și text explicativ, folosit de creatorii jocului pentru a ne oferi o vedere către intimitatea procesului de concepție a acestui titlu. Aici am găsit o mențiune a sursei de inspirație pentru fortăreața witcher-ilor, Kaer Morhen, ce pare să fie castelul Orava din Slovacia, ales după o căutare ce s-a întins în mare parte a Europei. Oricum, multe din elementele de artă și arhitectură prezente în joc sunt culese și prelucrate din realitatea istorică. Pe de altă parte, iar aici feedbackul face o frumoasă buclă, se află în The Witcher locuri a căror existență și aparență au fost inspirate de creații ale unor predecesori în ale artei, la rândul lor inspirați din realitate. Astfel, descoperim în aceeași „The Witcher Artbook" o referință la o pictură, „Abație în pădurea de stejari", a lui Caspar David Friederich, artist romantic. Această lucrare a furnizat atât ideea grafică, dar și pe cea a atmosferei care trebuie să descrie cel mai bine Cimitirul Vizimei. Aceeași senzație de maiestuoasă părăsire, deplorabilă, impresionantă, se reflectă și în trăirile transmise de locația Cimitirului din joc. Realitatea a fost recreată în Vizima prin filtrul creației unui alt artist ce a privit realitatea.
Apoi, filtru peste filtru, toate peste ochiul nostru, înseamnă că, poate, și cimitirele prin care ne vor purta pașii de acum încolo vor arăta altcumva.

acestea se întorc înapoi, deșteptând în sufletul umblătorului prin păduri și cetăți „reale" ceva în plus, care nu era până atunci, conștiința unui Dincolo, a unei iluzii palpabile, vii, de care mintea și simțurile tale se îmbibă și cu care pot opera, o făcătură ce aruncă un drum plin de farmec și de speranță peste aparenta soliditate a cotidianului. Feedback.

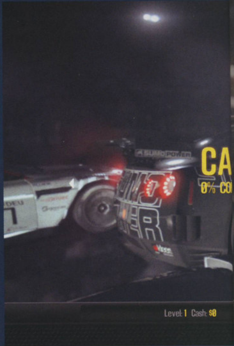
II.

No, mi-ar plăcea mie să vă mai povestesc despre Don Quixote și morile de vânt pe care el le credea balauri, dar noi ne-am adunat aici și pentru altceva decât numai ca să tragem din damigene licori transcendentale. Trebuie să mergem mai departe pe ordinea de zi a micii noastre conferințe despre feedback și să ajungem la următorul punct: Electronic Arts și minunata lume a sondării opiniei publice online.
Vedeți voi, există fețe ale feedbackului în industria noastră mamă care nu au nimic de-a face cu poezelele, ci cu asprimea neîndurătoare a marilor decizii de management, născute din imuabile necesități financiare și hrănite până la maturizarea completă de mințile fertile ale specialiștilor în marketing. Cel puțin așa am înțeles eu atunci când, dându-mă pe forumul www.nogripracing.com, în topicul „Shift 2 : Post patch 1 discussion/what's coming in the second patch", am găsit următorul mesaj, postat de tocmai Griff, șeful departamentului de dezvoltare pentru PC în cadrul Slightly Mad Studios, producătorul NFS Shift 2:

„I'd like to qualify some of the comments made here about what we decide to fix. A few people have observed that there is a discrete line between technology fixes and gameplay elements. It really boils down to the fact that SMS owns the core-tech and has choosen to enhance parts of the game that they own in a forward looking way. So if there is a disjoint here it's because of publisher apathy on their IP elements - from their point of view the game is 84/85 meta-critic and further development isn't a good business proposition with a normal sales curve. (Note, that's my opinion - it's somewhat more complicated, but I'm happy to support the game for another few patches either way)".

Traduc aproximativ, rugând de iertare dacă greșesc flagrant:

„Aș dori să fac niște remarci asupra unora dintre comentariile de aici pe tema lucrurilor pe care ne hotărâm să le reparăm (în joc, prin patch; nota red.). Unii dintre voi au observat că este o linie subtilă de demarcație între rezolvarea problemelor de tehnologie și elementele de gameplay. Până la urmă totul se reduce la faptul că SMS este proprietarul tehnologiei de bază și a ales să îmbunătățească părți ale jocului pe care le deține, într-o manieră ce privește către viitor. Deci, dacă există o nepotrivire aici, aceasta este datorată lipsei de interes a distribuitorului (Electronic Arts; nota red.) pe partea elementelor de proprietate intelectuală pe care le deține - din punctul lor de vedere jocul (NFS Shift 2; nota red.) este de nivel 84/85 pe Metacritic și o dezvoltare ulterioară nu este o propunere bună de afacere cu o curbă normală a vânzărilor. (Notă, aceasta este opinia mea - treaba e într-un fel mai complicată, dar sunt fericit să sprijin jocul pentru alte câteva patch-uri, pe oricare cale)".

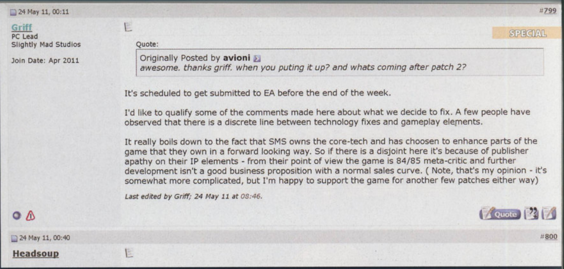


Omifigi omifigi omifigi! (© Creative Monkeyz). Nu mi-a venit să-mi cred ochilor când am citit mesajul pe care tocmai vi l-am împărtășit! La o primă vedere izbește faptul că SMS au decis să rezolve probleme de tehnologie ale Shift 2, dar tehnologia le aparține, așa că ei folosesc banii din contractul cu EA pentru asigurarea propriului viitor. Celelalte elemente ale jocului, ducă-se pe pustii, indiferent de importanța lor și impactul asupra gameplay-ului, iar asta cu atât mai mult cu cât Electronic Arts, din considerente economice, nu mai dă doi bani pe dezvoltarea/patch-uirea Shift 2. Incredibil! Practic, ceea ce au cerut și cer în continuare cumpărătorii nemulțumiți de bug-urile, problemele și inconsistențele celui de-al doilea Shift are o șansă minimă să găsească un răspuns adecvat - cu tot angajamentul binevoitor de la finalul mesajului, în care Griff își declamă fericirea de a sprijini patch-uri ulterioare; vorbele astea au nevoie de








24 May 11, 00:11 #799

Griff
PC Lead
Slightly Mad Studios

Join Date: Apr 2011

SPECIAL

Quote:

> Originally Posted by **avioni**
> *awesome. thanks griff. when you puting it up? and whats coming after patch 2?*

It's scheduled to get submitted to EA before the end of the week.

I'd like to qualify some of the comments made here about what we decide to fix. A few people have observed that there is a discrete line between technology fixes and gameplay elements.

It really boils down to the fact that SMS owns the core-tech and has choosen to enhance parts of the game that they own in a forward looking way. So if there is a disjoint here it's because of publisher apathy on their IP elements - from their point of view the game is 84/85 meta-critic and further development isn't a good business proposition with a normal sales curve. (Note, that's my opinion - it's somewhat more complicated, but I'm happy to support the game for another few patches either way)

Last edited by Griff; 24 May 11 at 08:46.

Quote

24 May 11, 00:40 #800

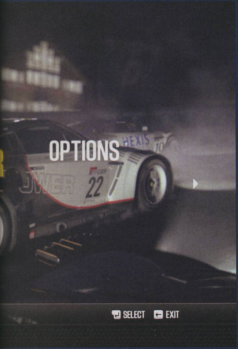
Headsoup

multe fapte pentru a deveni altceva decât sunt: simple cuvinte.

Arta feedbackului

Dar citatul cu pricina încununează glorios a doua parte a acestui mic articol (ce are ca subiect feedbackul, sper că nu ați uitat) din alt motiv decât acela al considerațiilor generale asupra destinului alambicat al Shift 2. Pe mine mă interesează faptul că unealta de feedback fundamentală pentru Electronic Arts, pe care ei își bazează deciziile cele mari privind dezvoltarea francizelor pe care le dețin, este renumitul site Metacritic!

Jesus, păi, dacă știam că este așa, nici nu mai rămâneam în România, mă duceam direct la centrul EA și mă puneam lejer cloșcă peste vreun departament de marketing sau management al lor. Șef aș fi, fraților, nu orice, că nici nu vă imaginați ce meseriaș sunt la folosirea unui browser cu care să mă uit pe Metacritic și să citesc acolo nota agregată încasată de vreun joc. Iar dacă nota nu e măcar un 9, pac!, la ședință tăiem de pe listă și trecem la alții mai buni. Păi, nu? Trebuie doar să o pun pe secretară să-mi așeze pe desktop un link direct către Metacritic, ca să nu mai pierd vremea cu deschisu' de browser și alte alea, tastat litere and alike.



Cu dificultate redevenind serios, nu pot să nu remarc nebunia de cerc vicios în care se transformă o buclă de feedback în lumea de azi. Deci, distribuitorul (/publisher-ul) îl grăbește pe producătorul jocului să îl termine într-un timp imposibil de scurt, ceea ce face ca produsul să iasă pe piață plin de probleme. Din cauza acestora, titlul cu pricina încasează note mici de peste tot, care duc la o notă agregată modestă pe alde Metacritic (inclusiv un submediocru 5,6 user rating la momentul scrierii acestor rânduri). Mare meseriaș în analiza de piață, distribuitorul consultă site-ul cu pricina și decide că la așa o notă nu se merită efortul și reduce semnificativ voltajul la priza de la care se alimentează proiectul, ca să zic așa. Feedback, tată, într-o buclă a cărei asemănare cu lațul unui ștreang mi se pare că devine tot mai evidentă!

Oricum, din tot ceea ce am observat de-a lungul timpului că se întâmplă în industria jocurilor, și nu numai, înclin să cred că o asemenea situație nu este sub nici o formă un monopol exclusiv al Electronic Arts. Aproape întâmplător, concentrându-mi atenția

REGELE PROCENT

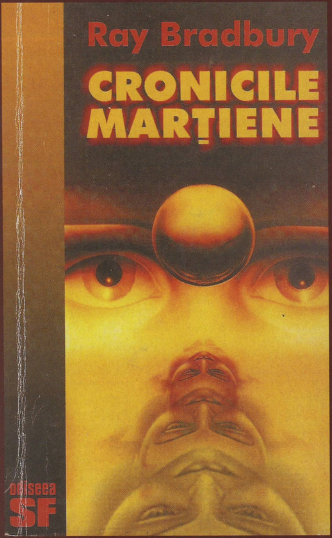
Metacritic este un site care folosește mare parte din review-urile online ale unui joc pentru a genera o notă unică, obținută prin media ponderată a tuturor notelor luate în calcul. Ce va să zică medie ponderată? Mai pe înțelesul tuturor, este o medie în care ponderea fiecărei note folosite la calcul se decide după o regulă(/criteriu) stabilită de cel care face media, în funcție de necesitățile acestuia. Astfel, notele date de anumite site-uri pot conta mai mult în calculul mediei finale decât notele date de altele.

De aici vine și una din nedumeririle legate de nota dată de Metacritic unui joc - ce regulă stă la baza ponderării notelor ce au dus la calculul acesteia? Metacritic refuză să ofere date asupra acestui aspect, ceea ce a dus la o serioasă controversă, ce nu își găsește rezolvarea nici în ziua de azi. Cert este că, în pofida acestui fapt, dar și a incertitudinilor legate de semnificația reală a notei Metacritic în ce privește valoarea economică a unui joc, nota de pe Metacritic este folosită ca element de feedback de către unii distribuitori listați la bursă, pentru a da indicii despre succesul unui joc înainte de obținerea unor date sigure privind vânzările acestuia, date ce se obțin mai lent.

Astfel, nota de pe Metacritic poate declanșa modificări ale valorilor acțiunilor firmelor ale căror jocuri sunt încă incerte ca vânzări, deoarece ea reprezintă un mijloc simplu și direct de feedback pentru deținătorii de acțiuni. Repet, însă, atât neclaritatea regulilor de calcul, cât și legătura fragilă cu realitatea vânzărilor fac din nota de Metacritic un pseudo mijloc de feedback, ce devine operant numai pe termen scurt, cu un pronunțat caracter speculativ, pînă la obținerea datelor reale privind vânzările. Pentru vânzările pe termen lung, nota de Metacritic este, evident, inoperantă. Dar, prin procesul de feedback descris în articol, nota de Metacritic poate afecta grav vânzările pe termen lung, dacă publisher-ul decide să nu mai investească în rezolvarea problemelor/bug-urilor unui joc ce a obținut notă mică din cauza stării precare în care a fost lansat respectivul titlu.







„Cronicile marțiene" de Ray Bradbury, în ediția din care am preluat citatul din articol, apărută la Editura Image, anul 1999, în traducerea Ioanei Fruntelată.

vreme de trei luni asupra unuia din produsele lor și a detaliilor dezvoltării sale, am „picat" peste astfel de amănunte, despre care bănuiesc, însă, că nu sunt deloc deosebite, nu constituie mari știri, ci, mai degrabă, se comasează în suita sordidă de „chestii" paradoxale care alcătuiesc viața de zi cu zi într-o mare companie multinațională.



Un om pe care nu îl pot uita obișnuia să spună că întotdeauna acolo unde se deschide o gură de Rai se cască și o gaură de Iad. Fie că ne încântăm de frumusețile pe care industria jocurilor le aduce în sufletele noastre, sau ne oripilăm de absurdul infernal pe care aceeași industrie îl manifestă pe alocuri, nu putem trece peste faptul că aceste două aspecte nu pot exista unul fără celălalt și se condiționează, cumva, reciproc. Poate printr-o buclă de feedback?

III.

Articolul de față s-ar fi oprit aici dacă nu aș fi dat între timp peste reacția unui cititor la articolul meu de NFS Shift 2, exprimată de acesta pe forumul nostru online de la www.level.ro. Omul îmi spunea cu insistență acolo cum ar fi făcut el articolul cu pricina, cum îl gândea el, cum și-l dorea el, reluându-și cu hotărâre argumentele și opiniile indiferent de replicile mele, unele extensive. Din nou, feedback. Așa se face că voi închide acest text într-un triptic, a cărui ultimă parte este dedicată manifestării feedbackului în industria presei, hai să zicem chiar în cea de jocuri.

În 1950, Ray Bradbury publica sub titlul „Cronicile marțiene" un volum conținând o suită de povestiri ce descriau o fictivă ocupare și colonizare a planetei Marte, până atunci locuită de rasa veche a marțienilor. Aceștia dispar, din cauza contactului cu germenii patogeni aduși de navele de pe Terra, lăsând loc pămîntenilor. Doar câțiva rezistă asaltului bacteriilor și virușilor de pe Pământ, iar soarta unuia dintre aceștia este descrisă în povestirea „Septembrie 2005: Marțianul".

În aceasta, o pereche de bătrâni, coloniști pe Marte, este vizitată în mod neașteptat de fiul lor, Tom, mort de multă vreme. Bătrâna pare foarte fericită de întîmplare, însă omul ei este intrigat și caută să afle o explicație de la „Tom". Pe care, într-o discuție deschisă cu acesta, o și găsește: Tom este marțian, rămas în viață după molimele care i-au ucis semenii. Dar, ca orice marțian, Tom este capabil să citească telepatic mintea oamenilor și să schimbe felul în care este perceput vizual și auditiv de către aceștia. Mai mult decât atât, „Tom" este atras de dorința oamenilor de a vedea o anume persoană, simțind nevoia de a lua chipul acesteia și de a se prezenta ca atare. Astfel, el a luat înfățișarea lui Tom și s-a alăturat celor doi bătrâni, trăind cu aceștia ca și cum ar fi fost fiul lor de mult pierdut.

Dar, deși „Tom" a avertizat că nu ar fi bine, într-o zi bătrâna vrea ca acesta să îi însoțească într-un drum până în oraș (cei doi trăiau izolați, la distanță de alți semeni). Însă, în oraș, perechea îl pierde pe Tom. Acesta este regăsit de bătrân în casa altei familii, sub aparența unei anumite Lavinia, fată dispărută recent. „Lavinia" este convinsă să ia chipul lui Tom și să fugă cu bătrânul înapoi, dar, pe drum, marțianul este „capturat" de dorința tuturor oamenilor din zonă de a vedea pe cineva anume. Citez din scrierea lui Bradbury, un autor mult prea poet pentru a fi insultat cu povestirea respectivului moment:

„Tom țipă. Sub ochii lor, începu să se schimbe. Deveni pe rând Tom și James și un om pe nume Switchman, un altul numit Butterfield; deveni primarul orașului și o fată pe nume Judith și soțul William și soția Clarisse. Era o ceară topită, modelându-se după mințile lor. Oamenii țipau, se împingeau în față, implorau. El țipa, cu mâinile întinse înainte, chipul i se dizolva la fiecare cerere.

- Tom! striga LaFarge.

- Alice! altul.

- William!

Îl înșfăcau de încheieturi, îl răsuceau în toate părțile, până când, cu un ultim țipăt ascuțit de groază, căzu. Zăcea pe pietre, ceară topită răcindu-se, chipul lui fiind toate chipurile, un ochi albastru, celălalt, auriu, părul castaniu, roșu, blond, negru, o sprânceană groasă, una subțire, o mână mare, una mică. Stăteau toți în jurul lui, cu mâinile la gură. Se aplecară.

- E mort, spuse cineva în cele din urmă.

Începu să plouă. Ploaia cădea peste oameni și ei își ridicară privirile spre cer."

„Nu ar fi decât pentru a vă da ideea."

(Stéphane Mallarmé)

Fără îndoială, există ceva sublim american în textele lui Bradbury, ceva ce merită căutat cu ardoare, căci este tot mai greu de găsit în ziua de azi. Dar, nu despre asta vreau să vorbesc, nu din acest motiv am dat citatul de mai sus. Eu voi coborî mult din înălțimile poetice ale cronicilor marțiene și voi proiecta aceeași imagine asupra mijloacelor de comunicare în masă. Ai spune că un ziar, o revistă, o publicație online de mare succes ar fi în poziția lui „Tom". Atâtea mii, zeci de mii, sute de mii, milioane de cititori, toți cu propriile lor dorințe și așteptări... dacă vrei să supraviețuiești și să te dezvolți, trebuie să încerci să le faci pe plac tuturor, să iei chipul pe care aceștia îl doresc, să fii sclavul feedbackului lor. E clar, „Tom"-ul mass mediei este sortit pieirii, nu? Întocmai precum marțianul lui Bradbury...



Cînd colo, nici pomeneală. „Tom"-ul mass media nu moare din cauza contactului simultan și prelungit cu mulțimea, ci se ridică bine mersi din colb, își scutură liniștit hainele, își aranjează ținuta/uniforma/costumul și merge mai departe, cu pas elastic și relaxat, zâmbind din toți dinții, strălucitor, către spectatori. Dar, sincer, eu unul, după ce a plecat acest „Tom" de lângă mine, nici nu mai știu exact cum arată, iar numele lui parcă nu îmi mai spune nimic. Iar asta pentru că, în loc să aibă chipul și trupul contorsionate de dorința de a satisface atâția clienți, „Tom" al nostru arată impecabil, chiar perfect normal. De fapt, prea normal, arată ca un om obișnuit, ca omul comun, ca aparținătorul abstract al grupului pe care ne-am obișnuit să-l denumim „cei mulți", majoritatea cu chip, dar fără de trăsături distinctive. Iar pentru asta există o explicație, simplă. De fapt, oamenii sunt obișnuiți. Majoritatea covârșitoare a oamenilor sunt la fel. Și tu, cel care citești aceste rînduri, ești aproape cu certitudine un om la fel ca toți ceilalți, ai aceleași dorințe, idei, nevoi, lipsite de orice diferență, netede de asperitățile care le-ar scoate mai altcumva din linia de producție. Cu o mare probabilitate, ești un om comun, membru al mulțimii. Dorințele, ideile, nevoile tale, proiectate prin mecanismul de feedback către o publicație, tipărită sau online, nu ar genera drama ucigătoare a marțianului din cronicile lui Bradbury, ci ar naște un foarte sănătos produs de media, fiu al tuturor, după chipul și asemănarea celor mulți - imaginea în oglindă a comunului atoticuprinzător. Nici un zvâcnet, nici un spasm și nici un fior aici, doar o naștere complet fără dureri, absolut lipsită de surprize și noutăți „pe bune", o rețetă aplicabilă cu succes la scară industrială, istorică, mondială.

Ars Poetica

Este icoană chipul acelui „Tom" care nu are nici o problemă cu mulțimea și care îi satisface pe toți pentru că aproape toți sunt atât de ușor de satisfăcut: trebuie doar să le pui o oglindă în față. Și cum aproape toți oamenii sunt la fel, oglinda nici nu mai trebuie să fie o suprafață reflectorizantă, ci doar imaginea unei Fețe, mereu aceeași, gravată pentru eternitate în materialul uman, după chipul și asemănarea Regelui Lumii, Uzurpatorul Creației.

Care, autic, *în feedback de sine*, se izbește cu capul de zidurile propriei conștiințe, izvorând preaminunate iluzii din rănile singurătății Sale.

Demiurgi și luciferi, lucrăm la ruperea buclei.

■ **Marius Ghinea**



FARCRY

You know where you are?! You're in the jungle, baby! You're gonna die!

(Guns N' Roses - Welcome to the Jungle)



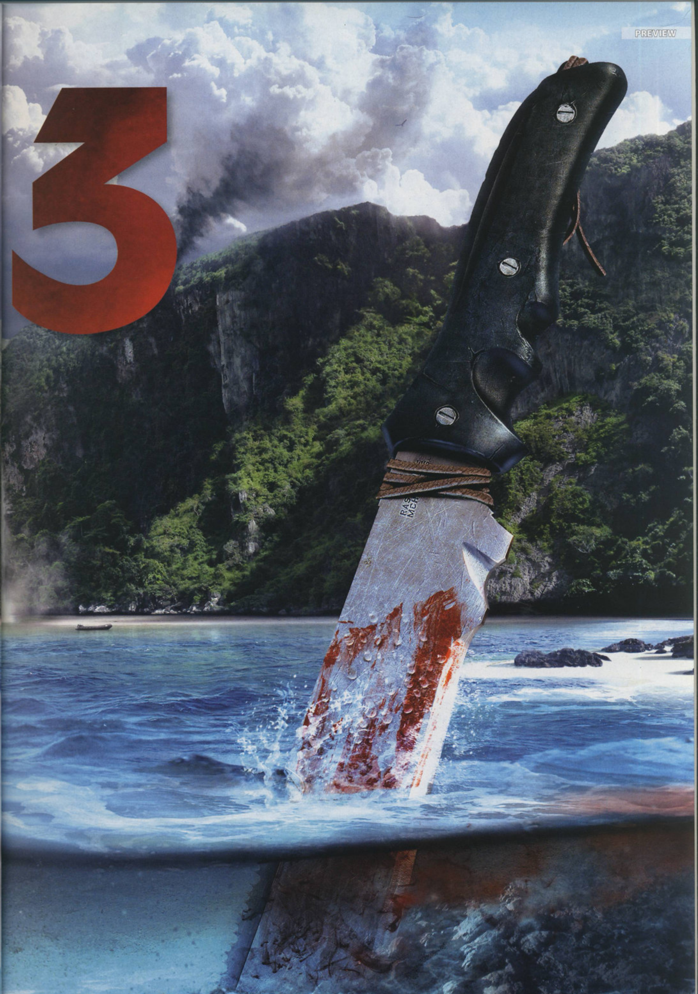
GEN FPS
PRUDUCĂTOR UBISOFT
DISTRIBUITOR UBISOFT MONTREAL/MASSIVE/SHANGHAI
LANSARE 2012
ON-LINE FAR-CRY.UBI.COM/FAR-CRY-3/EN-US
PLATFORME PC, X360, PS3

Far Cry, impresionantul joc de debut al turcilor de la Crytek, a reușit, la vremea lansării sale să dea întreaga industrie pe spate. Cu o grafică de vis, ce făcea aproape imposibilă rularea în condiții optime cu detaliile împinse la maximum pe sistemele anilor 2004 și 2005, jocul a reușit să ne ofere o experiență unică în cadrul genului, permițând jucătorilor să abordeze aproape orice misiune în moduri diverse. Atât de vast și plin de posibilități era mediul de joc, încât orice strategie ți-ar fi trecut prin cap, șansele ca ea să funcționeze erau cât se poate de mari. Fiecare metodă venea cu proriile ei satisfacții, fie că rezolvai problemele de la distanță, fie că te aruncai în mijlocul lor cu pușcociul în brațe. În Far Cry, totul se rezumă la experimentare și explorare.

Faptul că nu era linear și le permitea jucătorilor posibilitatea de a decide singuri metodele de operare și momenle în care pot fi aplicate mai bine, l-a făcut extrem de popular. Așadar, nu-i de mirare că în 2008 i-a urmat o continuare. Însă Crytek nu a avut nicio legătură cu ea, turcii considerând că s-ar simți mai bine în ograda Electronic Arts, unde s-a născut seria Crysis, de Far Cry 2 ocupându-se chiar Ubisoft, care a păstrat drepturile asupra numelui. Totuși, produsul nu a impresionat. Iar asta nu pentru că decorul s-ar fi mutat în Africa, pentru că libertatea de mișcare a rămas în prim plan, ci din pricina faptului că a venit cu o campanie atât de repetitivă, încât până și scopul se pierdea la un moment dat. Multiplayer-ul a fost o reușită, dar asta nu a mai contat în ochii majoritatății cumpărătorilor, care așteptau cu totul altceva de la Ubisoft. Drept consecință, un eventual Far Cry 3 nu a mai fost așteptat cu sufletul la gură, iar Ubisoft a așteptat momentul E3 2011 pentru a-l anunța oficial. După spusele lor, Far Cry 3 promite o experiență narativă mai imersivă, oferind o lume nouă, plină de oportunități și gata să fie explorată în voie. Lumea va fi verde, așa cum ne-am dorit-o, iar acțiunea va fi lăsată, din nou, în grija jucătorului.

gătu-
în
is, de
t
mpre-
în
prim
nie
la un
sta nu
care

teptat
ul E3
ar Cry
vind o
lora-
-o, iar











Conexiuni?

Cu Far Cry 3, Ubisoft este de părere că vom avea parte de ceva nou, neaşteptat, având la bază moştenirea seriei. Acţiunea se va petrece undeva la capătul lumii, pe o insulă tropicală aflată la intersecţia oceanelor Pacific şi Indian, de unde rezultă că decorul după care tânjeau fanii primului joc din serie revine în centrul atenţiei. Insula, se pare, a fost locuită de diverse grupuri de-a lungul vremii, însă niciul nu a revendicat-o în mod oficial vreodată, dar este cert că violenţa se simte ca la ea acasă în acest colţ uitat de paradis. Frumoasă, brutală şi în acelaşi timp misterioasă, insula este un loc în care fărădelegea, drogurile, pirateria şi abuzurile asupra băştinaşilor fac parte din cotidian, fără ca restul lumii să o ştie.

Aceasta nu este insula din primul Far Cry, populată doar de mercenari şi armate private, însă alegerea unei astfel de locaţii pare că-i va permite producătorului să se joace în voie cu paradoxul creat între frumuseţea paradisiacă a insulei şi violenţa ce o macină fără pic de remuşcare. Plajele aurii, semeţele piscurile vulcanice şi verdele halucinant al junglei dense contrastează puternic cu ororile şi conflictele din interiorul ei. Ca jucător însă, vei putea utiliza mediul pentru a supravieţui şi improviza atacuri surpriză asupra inamicului, iar oportunităţile se anunţă extrem de variate, mulţumită decorului complex.

Eroul jocului este un anume Jason, un singuratic ce se trezeşte captiv pe insula cu pricina, departe de lumea civilizată. Barca cu care naviga s-a scufundat, jumătatea care îl însoţea a dispărut (probabil în braţele unui traficant de droguri sau, şi mai interesant, de carne vie), iar insula musteşte de tot felul de bandiţi. Camera video de care nu se desparte niciodată îl va ajuta să surprindă întreaga nebunie din jurul lui, cu gândul de a pasa dovada autorităţilor după evadare, însă constată cu nu o poate face fără să spargă şi nişte capete. Iar pentru a supravieţui, va sparge câteva sute.

Unul dintre capetele pe care trebuie să le spargă este cel al lui Vaas, un drogat dement care şi-a făcut un obicei din a-şi tortura victimele în moduri numai de el visate. La fel de demenţi îi sunt şi tovarăşii, o adunătură de scursuri degenerate şi permanent drogate. Dar despre ei, cât şi despre Vaas sonelul, puteţi afla mai multe urmărind demonstraţia de gameplay pe care a făcut-o Ubisoft anul acesta la E3, film pe care l-am inclus şi pe DVD-ul ediţiei. Succes la evadare!

First Person Adventure Game

Primele impresii par să confirme faptul că Far Cry 3 ne va lăsa să explorăm în voie o lume imensă, în care vom putea confrunta inamicul după propriile noastre reguli. Insula, cu personajele şi locaţiile ei unice, ce parcă abia aşteaptă să fie descoperite, îl va forţa pe erou să improvizeze dacă ţine morţiş să supravieţuiască.

Oamenii de la Ubisoft nu s-au ferit să încadreze jocul într-un gen aparte - First Person Adventure, tocmai pentru a sublinia faptul că Far Cry 3 nu este un simplu FPS. Povestea se va contura prin interacțiunea cu fiecare personaj întâlnit pe insulă, locurile vizitate și acțiunile pe care jucătorul le întreprinde în funcție de situație. Trasul cu arma nu va fi singura ocupație a eroului, insula rezervându-i o mulțime de alte activități în care se va putea implica, dar despre care vom afla cu altă ocazie, atunci când Ubisoft va redeschide robinetul. Singurul lucru de care mă tem este să nu-l transforme în RPG.

Speranțe de bine sunt, dacă ne uităm puțin pe lista celor responsabili cu revitalizarea francizei. Îl avem o dată pe Dan Hay, producătorul jocului, a cărui experiență în industria jocurilor este vastă, mai ales în domeniul animației, direcției artistice și producția unor jocuri precum F.E.A.R. 3, Marvel Ultimate Alliance sau Quake 4.

Un alt nume este Jason VandenBerghe, omul care se va ocupa de povestea din Far Cry 3. Omul poduce și concepe jocuri de 16 ani încoace, iar dintre operele sale recente se remarcă contribuții aduse jocurilor Red Steel 2 și Ghost Recon: Future Soldier, aflat actualmente în dezvoltare.

În fine, Jamie Keen, Lead Designerul jocului, lucrează în industrie de peste zece ani, iar dintre francizele la care a lucrat recent se remarcă Battlefield, omul fiind creditat ca producător pentru excelentul Battlefield: Bad Company 2. În el, sincer să fiu, am cea mai mare încredere, nefiind foarte familiarizat cu operele celorlalți, însă, oricum, lucrurile par a merge în direcția bună, drept dovadă stând aprecierile pozitive pe care a primit-o jocul cu ocazia demonstrației de la E3.

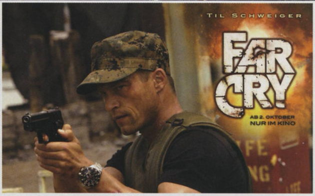
Please stand by

Far Cry 2 a avut o serie de probleme de care nu aș vrea să sufere și următorul joc din serie, însă Ubisoft a dat de înțeles că a învățat din greșeli, ciulind mai bine urechile în direcția comunității, dar și a criticilor, care l-au cam șifonat ultima iterație. Lumea din Far Cry 3 va fi mare, densă, iar activitățile variate, însă tot ce contează la final este să merite efortul. Dar până în 2012, când va fi lansat, mai avem de așteptat. Sper să iasă ceva bun.

■ KiMO



Primul Far Cry - un paradis verde de neuitat. Crytek a plusat cu grafică next gen ce a făcut dificilă admirarea jocului în toată splendoarea chiar și după doi ani de la lansare, când plăcile video și procesoarele ce o puteau face au devenit mai accesibile.



În 2008, „legendarul" Uwe Boll nu s-a putut abține și a realizat un film bazat pe jocul cu același nume. A ieșit o mizerie. Fanii jocului ar face bine să-l evite.



Tot în 2008, la scurt timp după apariția filmului, Ubisoft lansează Far Cry 2. Prea maroniu pentru gusturile fanilor care tânjeau după un decor similar celui din primul joc, dar mai ales repetitiv, jocul nu a făcut valurile așteptate de Ubi.





Ferește-te de omul spân!

HITMAN™ ABSOLUTION

GEN STEALTH/ACTION **PRODUCĂTOR** IO INTERACTIVE
DISTRIBUITOR SQUARE ENIX **LANSARE** CÂNDVA ÎN 2012
ONLINE WWW.HITMAN.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

Să te ferească sfântul să te pui rău cu un chelios. Pe lângă faptul că, de la atâta răutate, și-a pierdut părul, stăpânește și puteri magice, că-i frate cu dracul. Cel mai bun exemplu despre acest lucru ni-l dă mult prea sfânta și prea fericita carte-a cărților, Biblia. La un moment dat, în Capitolul II din 2 Împărați, un individ atins de harul lui Dumnezeu, pre numele său Elisei, a coborât blestemul Duhului Sfânt asupra unei cete de copii. Copiii, iubitori de snoave și neștiutori de pilde, au făcut marea greșeală de a-și bate măciuca de el, făcându-l pleșuv.

Elisei, ca orice mare credincios și iubitor al tuturor creaturilor lui Dumnezeu, nu suporta să se facă mișto de lipsa podoabei sale capilare, așa că a blestemat ceata de copii pentru lipsa lor de respect. Ca urmare a blestemului său, doi urși au ieșit din pădure și au sfârtecat patruzeci și doi de copii.

2 Împărați (2 Regi)

Capitolul 2

23. De acolo s-a suit la Betel. Și pe când mergea pe drum, niște băiețași au ieșit din cetate și și-au bătut joc de el. Ei îi ziceau: „Suie-te, pleșuvule! Suie-te, pleșuvule!"

24. El s-a întors să-i privească și i-a blestemat în Numele Domnului. Atunci au ieșit doi urși din pădure și au sfâșiat patruzeci și doi din acești copii.

Sunt convins că băiețașii despre care se vorbește erau niște băiețași de cartier, care fumau și scuipau în



fața scării, ascultau M.U.C. Mafia și, în general, trăgeau mâța de coadă, iar când l-au făcut pe Elisei chel a fost u tima picătură. Și-au cerut-o clar.

Ce exemplu mai bun vreți ca să vă feriți de omul spân

47 și calviția

După ce, în Hitman: Blood Money, agentul 47 este tras în piept de cei pe care îi considera prieteni și este aproape scos pe linie moartă cu picioarele înainte, acum se întoarce pentru a-și face dreptate. Nimic nu-i va sta în cale și va face tot ce este necesar pentru ca cei care l-au călcat pe bătături să plătească prețul. Mai mult ca sigur că prețul va fi cel suprem.

Mare lucru despre ce și cum se va întâmpla nu se











știe, căci cei de la IO Interactive nu lasă mai nimic să li se scurgă printre degete. De altfel, jocul urmează să fie lansat cândva în 2012. Până atunci, va mai curge ceva apă pe Olt, iar producătorii ne vor hrăni detalii despre joc cu lingurița în toată această perioadă de așteptare.

Singurele detalii despre joc au fost dezvăluite cu ocazia evenimentului E3 de anul acesta și au venit sub forma unui gameplay trailer în care câteva din noile implementări ale jocului s-au văzut în acțiune. Hitman Absolution va rămâne același joc bazat pe stealth și strategie, deși în unele momente ale demo-ului, agen-





tul 47 a fost pus, ca niciodată, în fața unui număr mare de inamici, dând o alură de 3rd person shooter, negată ulterior de producători.

Demo-ul începe cu 47 care intră pe geam într-o bibliotecă ce se umple instant cu, se pare, totalitatea forțelor unei secții de poliție din Chicago. Un adevărat joc de-a șoarecele și pisica, în care pisica devine vânat, întreaga acțiune din bibliotecă arată privitorului cum 47 poate transforma practic orice obiect din jur într-o armă mortală. O statuetă devine o unealtă perfectă pentru crăpat căpățâni, un cablu de curent devine un laț perfect ș.a.m.d.. La fel ca și în jocurile anterioare ale seriei, 47 poate alege modul în care acționează, fiind lăsat la libera alegere a jucătorului, dacă vrea ca 47 să elimine fiecare polițist sau dacă preferă să se fofileze pe lângă ei, lăsându-i să trăiască.

Harta a fost înlocuită cu o unealtă mult mai spectaculoasă. Instinctul. Anii de pregătire și anii petrecuți în postura de cel mai de temut asasin l-au făcut pe 47 în stare să prezică acțiunile inamicilor și să prevadă drumurile pe care le vor apuca în căutările lor. Astfel, jocul devine foarte strategic, cu momente de acțiune furibundă ce au loc într-o fracțiune de secundă sau cu momente în care stai cu inima cât un purice, ascuns în plină vedere, direct în punctul mort al câmpului vizual al adversarului. Totul depinde strict de cum dorești să te ocupi de inamici.

Poate punctul culminant al demo-ului de la E3 a fost momentul în care 47 folosește un polițist ca scut uman și este instant înconjurat de o pleiadă de milițieni și de o cacofonie de strigăte. Este un moment unic al seriei, 47 evitând până acum expunerea voită în fața unei forțe atât de impresionante, deoarece însemna moartea sigură. Plus că asemenea momente înseamnă scriptare, iar până acum seria Hitman a fost o lecție de freestyling pentru producătorii de jocuri. Sper că jocul nu va fi prea des presărat de asemenea momente, deoarece reduc la zero satisfacția în momentul final al unui contract. Dacă te chinui într-o mie de moduri să ajungi în punctul culminant Ţ, iar chiar pe final intră în acțiune un script nenorocit, s-a dus totul de râpă.

Echipa

Diana Burnwood, cea care a fost contactul lui 47 cu organizația criminală și l-a salvat de la moarte sigură, va fi un personaj important în Absolution și, poate, chiar vom avea parte de o mică idilă între cei doi. Sper să nu, deoarece 47 nu are o parte sensibilă. Inamicul numărul 1 al lui 47 va fi un personaj nou în serie, un individ pe nume Blake Dexter, a cărui voce va fi Keith Carradine. Având în vedere că urăsc din toată inima familia Carradine, sper ca 47 să-l calce grav pe față pe Dexter.

De la pupitrul tehnic muzical a fost înlocuit compozitorul Jesper Kyd, responsabil cu muzica seriei de până acum, iar locul i-a fost luat de Peter Kyed și Peter Peter. Îi cunoașteți din soundtrack-ul lui Kane and Lynch Dead Men sau din al filmului Valhalla Rising.

Cam atât momentan. Pentru mai multe detalii despre joc, stați geană pe pagina jocului de la noi de pe site, deoarece, cât ați spune pește, vom avea trailer-e și informații noi. Să trăim!

■ **Koniec**



Promisiuni despre viitor

Pe vremuri, Electronic Entertainment Expo (E3) era un vis, pe cât de frumos, pe atât de îndepărtat. Singurul contact cu prestigiosul eveniment ce are loc an de an la Los Angeles erau relatările de la fața locului, publicate în revistele de profil de norocoșii care ajunseseră acolo. Anii au trecut însă, iar internetul nu mai este un lux destinat doar celor dispuși să plătească o avere pe factura de la telefonul fix. Astfel, grație conexiunilor din ziua de azi, prezența la E3 nu mai este neapărat necesară pentru a te informa în legătură cu „what's hot or not" la târgul din Los Angeles. Cu alte cuvinte, dacă Mahomed nu poate ajunge la munte, vine muntele la Mahomed.

Așadar, anul acesta, așezat confortabil în propriul fotoliu, am putut urmări fără probleme toate conferințele de presă de la E3 2011 în direct. Iar când vine vorba de Ubisoft, unul dintre cele mai așteptate momente ale prezentării acestora a fost demo-ul Ghost Recon: Future Soldier. Inițial așteptat anul trecut, jocul a fost amânat pentru a fi „regândit", conferința de presă de la E3 2011 fiind momentul ales de Ubisoft pentru a prezenta „noua" versiune a jocului. Din păcate, din ce am văzut, Future Soldier se încadrează mai degrabă la categoria „not", decât „hot".

Tom Clancy... meh

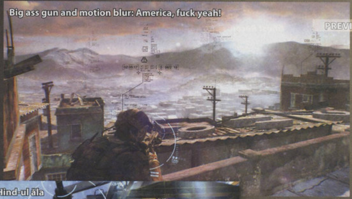
Narativ vorbind, ce poate fi mai rău decât eternele comploturi la adresa siguranței și integrității mapamondului, aduse în prim plan de mai toate shooter-ele militare apărute în ultimii ani? Comploturile împotriva siguranței și integrității globale gândite de Tom Clancy! Rareori ai ocazia să dai peste ceva mai plictisitor decât romanele acestui veritabil Sadoveanu modern. Din păcate, Ubisoft a considerat că intrigilor specifice lui Clancy le-ar sta bine și în jocurile video, iar Ghost Recon: Future Soldier nu face excepție de la această regulă. Așadar nu ar trebui să mire pe nimeni faptul că jucătorul îl va întruchipa pe sergentul John Kozak, cel mai

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

GEN THIRD PERSON SHOOTER **PRODUCĂTOR** UBISOFT **DISTRIBUITOR** UBISOFT **ONLINE** GHOSTRECON.UK.UBI.COM **LANSARE** PRIMĂVARA 2012 **PLATFORME** PC, X360, PS3



Eye patch, check. Cap de mort, check. Mă, tu oi fi pirat?


Big ass gun and motion blur: America, fuck yeah!

nou membru al echipei Ghosts, mândria trupelor speciale americane, cu acces la tehnologii la care nici realizatorii de filme de la Hollywood nu visează încă. Sună cunoscut? Mda.

Kozak, împreună cu ceilalţi trei membri ai echipei – Ghost Lead, Pepper şi 30K – toţi veterani cu ani întregi de experienţă pe „teren", trebuie să dejoace planurile unui inamic necunoscut, care... complotează împotriva siguranţei şi integrităţii întregii planete!!! OMFG! Astfel, pe parcursul campaniei single player, pe care producătorii o laudă ca fiind îndeajuns de cuprinzătoare pentru a-ţi mânca 10 ore din viaţă (a se citi probabil 5-6 ore de gameplay cinematic!), cei patru „fantomei" vor fi nevoiţi să rezolve astfel de crize în opt medii de joc diferite, pornind de la satele uitate de lume ale continentului african şi ajungând până la zăpezile Cercului Arctic.


Ceva-mi spune că Hind-ul ăla nu-i de jucărie...

Când n-ai colegi, joci singur, când îi ai, aceştia pot intra direct în joc, fără a fi nevoit să reîncepi misiunea sau să porneşti cine ştie ce sesiune multiplayer. Astfel, nivelurile par a fi construite special pentru a acomoda o astfel de echipă, soluţionarea în stil Rambo nefiind cea mai fericită alternativă.



Tocmai pentru a eficientiza cooperarea dintre jucători, aceştia vor avea acces la o groază de gadgeturi menite să le facă viaţa mai uşoară. HUD-ul combină elementele pe care le-am întâlnit în jocuri precum Dead Space şi Splinter Cell: Conviction, informaţiile despre inventar, muniţie şi obiective fiind afişate tridimensional, fie ca proiecţii în proximitatea căştii soldatului controlat, fie integrate în obiectele din mediul înconjurător, precum în ultima aventură a lui Sam Fisher. De asemenea, perspectiva din satelit, apelabilă pentru a putea examina mai uşor mediul înconjurător, mi-a adus aminte de cel mai nou SOCOM.

Şi pentru situaţiile în care scanarea via satelit pur şi simplu nu este îndeajuns de eficientă, membrii echipei Ghost au la dispoziţie un soi de dronă zburătoare, care poate fi trimisă în recunoaştere, pentru a scoate la iveală eventualele viitoare pericole. Fiecare astfel de ameninţare este marcată pe HUD, jucătorii fiind apoi avertizaţi în permanenţă de poziţiile nou descoperiţilor inamici. Tot ca o „noutate", acum se pot planifica execuţii sincronizate, la fel ca în Army of Two.

Nu vă lăsaţi păcăliţi de imaginile ataşate acestui articol, grafica demo-ului prezentat în cadrul conferinţei de presă Ubisoft poate fi numită, cu indulgenţă, cel mult funcţională. Dacă jocul tot se confundă cu o combinaţie de Gears of War cu SOCOM, măcar să şi arate la fel... pardon... mai prost de atât. Să zicem însă că mai e drum lung



A pat on the back is only a few inches from a kick in the pants



Şi totuşi, ce e nou?

Chiar aşa, citind toate cele de mai sus, până şi mie îmi vine să adorm de plictiseală. Până la urmă, ce aduce nou Ghost Recon: Future Soldier? Pe scurt, toate-s noi şi vechi sunt toate. Poate cel mai important aspect al prezentării Ubisoft a fost accentul pus pe posibilitatea de a aborda întreaga campanie din Future Soldier (14 misiuni) în mod cooperativ, alături de alţi trei prieteni doritori de banalităţi tomclansiustice™. Drop in, drop out.



până departe, echipa Ubisoft Paris având în continuare destul timp să finiseze acest aspect al jocului.

Dacă la grafică însă te mai puteai uita, la...

Kinect

... ba! Pentru a fi corecți cu cei de la Ubisoft, prima impresie nu atât de favorabilă despre Future Soldier mi-am



Drona vede tot





Avem jucării

făcut-o în cadrul conferinței de presă Microsoft, care s-a desfășurat cu câteva ore înaintea celei de care am amintit mai devreme. Și, bineînțeles, așa cum îi stă bine unei companii care a construit faima consolei Xbox 360 pe spinarea gamerilor hardcore, prezentările Microsoft s-au axat pe variatele implementări ale funcționalității Kinect. Astfel, pe lângă titluri cu „greutate" precum Sesame Street: Once Upon a Monster sau Disneyland Adventures, reprezentanții Ubisoft au ținut să se maimuțărească pe scena celor de la Microsoft, reproducând gesturi jenante (pentru un jucător serios), necesare pentru a „juca" Future Soldier cu un astfel de dispozitiv. Trist, extrem de trist.

Ce-i drept, în cadrul conferinței Microsoft, a fost prezentată și componenta Gunsmith a jocului. Prin intermediul acesteia, cele peste 50 de arme prezente în Future Soldier vor putea fi personalizate în amănunt, fiecare piesă putând fi atașată sau modificată prin intermediul unei interfețe care aduce aminte de Minority Report (care probabil va funcționa la fel de bine și cu ajutorul unui simplu mouse). De asemenea, prin intermediul unor replici prestabilite, pe care microfonul de pe Kinect le poate interpreta, se poate comuta între diverse profiluri predefinite pentru fiecare armă în parte (optimizare pentru stealth, optimizare pentru damage maxim etc.).

Turma scapă urma

Cu alte cuvinte, o componentă multiplayer bine dezvoltată ar putea totuși salva situația nu atât de fericită în care Ghost Recon: Future Soldier s-a prezentat la E3 2011. Din fericire, de acest departament al jocului se va ocupa echipa de la Ubisoft Redstorm (realizatorii seriei inițiale Rainbow Six, pentru cine mai ține minte acele vremuri îndepărtate). Vor exista patru moduri de joc (printre care și clasicul Siege), împărțite pe zece hărți, precum și un sistem de clase, fiecare jucător având po[s]ibilitatea de a alege între trei astfel de specializări - Rifleman, Engineer sau Scout. De asemenea, întreaga funcționalitate Gunsmith va fi accesibilă și în multiplayer. Să fie primită.

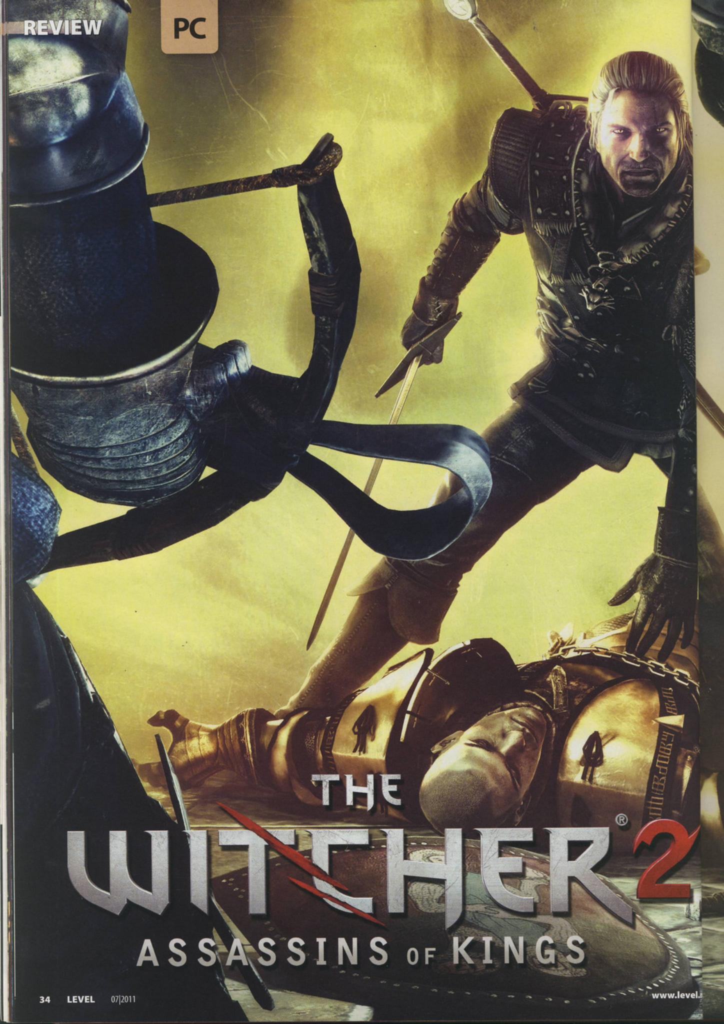
În încheiere, un scurt exercițiu interactiv. Dacă ave[ți] cumva Splinter Cell: Conviction (în versiunea sa originală pentru Xbox 360), aruncați o privire asupra respectivulu[i] ambalaj. Hopa, ați găsit cumva ceva referitor la beta tes[t] Ghost Recon: Future Soldier, care ar fi trebuit să se desfă[șoare] în vara lui 2010? Scratch that. Soldații viitorului vo[r] ajunge fantome abia în 2012. Over and out.

■ **Cosmin Aion**



Snake - tu ești, mamă?


TUBORG
ARt mania
FESTIVAL
TRANSYLVANIA
SIBIU 2011
granini
TARJA
HELLOWEEN
LACUNA COIL
LACRIMAS PROFUNDERE
SONATA ARCTICA
REPUBLICA
8-14 AUGUST 2011
SHAKING THE GROUNDS
OF TRANSYLVANIA
SINCE 2006
www.artmaniafestival.ro facebook.com/artmania.festival
bilete: Diverta, Germanos online: vreaubilet.ro, eventim.ro, myticket.ro, shop.artmania.ro
CONTINENTAL
ibis HOTEL
iSTYLE
ctiune (co-)finantată de Consiliul Local Sibiu prin Primaria si Casa de Cultură a Municipiului Sibiu
24-FUN
Men'sHealth
POPCORN
VIP
AutoExpert
GQ
PLAYBOY
CHIP
LEVEL
METALHEAD
ELEVATE
News Outdoor Romania
Tribuna
PORT.ro


THE
WITCHER® 2
ASSASSINS OF KINGS



CD Projekt recidivează. După ce s-au autointitulat salvatorii RPG-ului clasic și aproape au dovedit că sunt în stare să concureze cu bătrânii Industriei (Troika, Black Isle etc., adică toți cei care au dat faliment), polonezii au lăsat-o mai moale și au decis că e mai bine să nu se pună contra evoluției. În fond și la urma urmei, evoluția își continuă cursul firesc, fără să-i pese de niște oameni, care oricum își vor lua la revedere de la planetă când dinozaurii mecanici din spațiul cosmic vor declara război pământenilor. Vorbim, desigur, despre aceeași evoluție care ne-a adus Fable 3, Fallout 3, Dragon Age 2 și alte RPG-uri perfecte până la anunțarea sequel-urilor. Dar deraiez. The Assassins of Kings, noua „boroboață" a studiourilor poloneze CD Projekt, se vrea un produs modern, căci nu-i frumos să-i arăți dejtul trendului actual dacă nu vrei să te apuci de jocuri pentru Facebook sau mobile ca Romero sau Tom Hall. E de înțeles. Pe de altă parte, fiindcă polonezul este o creatură pe care cu greu o scoți din ale sale, CD Projekt s-a încăpățânat să nu respecte în totalitate regulile pieței și a reușit să-și decoreze RPG-ul cu o serie de idei considerate „învechite" de profeții RPG-ului mainstream, modern, evoluat. Rezultatul este exact ceea ce ar trebui să fie un RPG modern și comercial atunci când evoluția nu este doar o scuză pentru a micșora timpul și costurile de producție (fără marketing). Are potențial comercial, nu este un produs de nișă, dar totuși prezintă o provocare și nu insultă inteligența și pofta de joacă a individului care își dorește mai mult de la evoluție decât un film interactiv cu efecte speciale din viitor și replici luate din filmele proaste de acțiune ale anilor 80.

Geralt din Rivia și Politikia

Cum ajungeți în secolul XXI ? Simplu. În primul rând, se ia o poveste epică. Cum nimic nu este mai epic decât politica internațională, condimentată din plin cu desfășurări impresionante de forțe, ghinionistul Geralt este aruncat în mijlocul unor mașinațiuni politice de primă clasă. De parcă n-ați fi ghicit la finalul lui Witcher 1 că Witcher 2 va fi cu politică sau nu va fi deloc. Vă reamintesc că ultimul cutscene prezenta o tentativă nereușită de asasinat asupra lui Foltest, tătucă și domn stăpânitor peste Temeria. Ca să complice puțin lucrurile, asasinul aparținea tagmei witcher-ilor, ceea ce îl pune pe sărmanul Geralt într-o situație ușor incomodă. Situație care se continuă în cel de-al doilea Witcher, care îl surprinde pe Geralt în serviciul aceluiași Foltest. Fără să intru în prea multe detalii, în cele din urmă Foltest o ia pe coajă, iar Geralt o ia la picior alături de un spion regal. Împreună, cei doi viteji vor încerca să dea de cap (și în cap) unei conspirații internaționale. Epic de-a dreptul. Totuși, nu vă lăsați descurajați de aparenta mea lipsă de entuziasm vizavi de plot-ul ușor „politizat" al jocului. Sigur, mi-ar fi convenit mai mult un plot mai intim, în care să nu mă împiedic la fiecare pas de un rege, dar nici cu povestea din Witcher 2 nu mi-e rușine. Într-un final a reușit să mă prindă și nu mi-a dat drumul până nu am văzut finalul.

Șah la mature!

Două teme considerate „mature", sexul și nuditatea, au fost folosite exclusiv pentru a vinde jocuri copiilor proaspăt intrați în adolescență. Nu mă leg iarăși de Bioware, am timp și spațiu mai încolo, ci dau ca exemplu chiar primul The Witcher și ale lui cărțulii semi-deșucheate cu femei, de altfel respectabile, seduse și abandonate de către virilul witcher între două vânători de cârtițe demonice. Hai să spunem că „nevinovata" colecție de cuceriri n-a fost cea mai grăitoare demonstrație de maturitate din partea producătorilor. Într-un preview mai vechi, îmi exprimam speranța că preacinstiții polonezi vor găsi o cale mai puțin evidentă de a atrage publicul minor în lumea matură a lui Sapkowski, dar să păstreze măcar o coapsă dezvelită discret, dacă nu o țâțișoară, ceva, că oameni suntem. Și ce s-ar alege de universul lui Sapkowski fără puțin erotism? Raportez publicului cititor că, de data aceasta, oamenii de la CD Projekt au reușit să atingă un compromis (in)decent între nuditate, arta amorului, bun simț și maturitate. E drept, scenele de amor sunt mai fierbinți (probabil de aici și rating-ul 18+), dar ce se întâmplă înaintea lor se situează cu câteva clase peste tamagotchi-ul erotic ușor penibil și replicile de doi lei din majoritatea „amorurilor" biowareiene.



Prietene, cred că ai greșit platoul!



Scarpină-mă, Geralt, mă mănâncă!



Și ia ziceți, gemenilor, mai aveți vreo carafă dosită pe undeva?

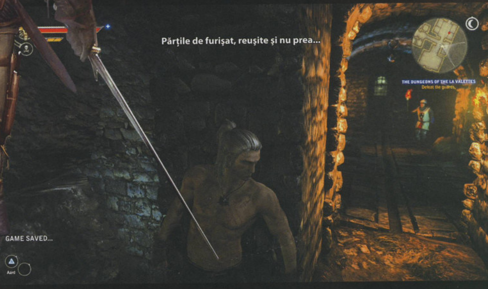


Astfel, Witcher 2 reușește să se apropie de maturitatea la care „vecinii" de la Bioware n-au reușit să ajungă deși o flutură prin comunicatele de presă de la Jade Empire încoace. Și aici nu mă refer doar la conținutul erotic, ci la întregul ansamblu. Desigur, jocul nu duce lipsă de momente ușor penibile și copilărești (lesbomancy? COME ON!), dar majoritatea sunt amuzante și pentru un individ trecut de adolescență. Și oricum, din punctul meu de vedere, nu reușesc să eclipseze adevăratele teme mature din joc. Frumos.

Lumea fără alb și negru

Preluând legătura de la camaradul meu de călimară, cioLAN, trebuie să apreciez, legat de tematica matură, că elemente precum rasismul nu sunt tratate tembel, unidimensional și fără nicio legătură cu realitatea, cum se întâmplă în... realitatea corectă politic. Dimpotrivă, fiecare e ticălos în felul lui, animat de motive mai mult sau mai puțin onorabile și în același timp poți găsi în fiecare tabără moti principiale sau pur și simplu practice pentru a-i ține p tea. Witcher 2 nu împarte lumea-n alb și negru și nici vine cu vreo cuantificare tembelă a înclinației spre bin sau spre rău a personajului. Totul ține de necesitate și preferință, fiindcă aproape niciodată nu te trezești cu impresia că ai făcut vreun rău sau bine absolut. Până cei bine intenționați pot ajunge într-o situație în care mai mult rău decât bine, iar a-i ajuta se poate dovedi termen lung o catastrofă miniaturală pentru alte perso naje sau grupuri pentru care ai afinități. Bineînțeles, c pe care-i ajuți se pot dovedi ulterior nerecunoscători, lumina intereselor proprii, în schimb și cei cărora le în torci spatele, în ciuda acestui lucru, se pot dovedi part neri de nădejde, salvându-ți pielea palidă în cele mai așteptate momente. C-așa-i și-n viață.

Deși nu pot spune cu mâna pe inimă că am întâl aici cele mai memorabile personaje din vreun RPG, nu pot să neg că mulți mi-au căzut cu tronc. Unii se comp tă natural, alții trag cât pot de stereotipul atribuit de p ducători, dar în ansamblu jocul are o faună colorată și versă, cu mulți indivizi de plăcut și de urât, care te ajut să-ți intri în rol și să te cufunzi în poveste. Un bun exem plu este chiar Triss, față de care am simțit de la bun înc put atașament, astfel că nu mi-a prea dat mâna s-o ins



Părțile de furișat, reușite și nu prea...



Nu cred că vreau să aud povestea pregătită de „unchiuleț"



La așa împietrire, să tot fii statuie!


Miroase-a dragoste iminentă

atunci când oportunitatea și-a desfăcut cracii în fața mea (bine, recunosc, m-am tăvălit de probă cu tot ce mi-a ieșit în cale, dar în general am reîncărcat). Iar când am reușit să-mi pătez conștiința, parcă n-am mai putut s-o privesc în ochi (nu de alta, dar fata se poate lăuda și cu alte părți anatomice interesante, sub nivelul gâtului). Dacă tot sunt la capitolul personaje, nu pot să nu remarc designul vestimentar de-a dreptul fascinant, foarte detaliat și plăcut ochiului. Fiecare țoală și armură are propria tematică, întregită de accesorii și inscripții care dau încă un plus de veridicitate jocului. Stilul grafic bogat în culori este puternic reprezentat și prin haine, adesea țipătoare, uneori pestrițe, dar foarte potrivite în context (cum spunea și Marius Ghinea, în Evul Mediu era ceva normal să vezi contraste și culori intense, care aveau printre altele utilitatea de a deosebi armatele în lupte).

Vorba multă, bogăția Witcher-ului

Încă tânjesc după un Planescape Torment, însă nici cu ce-au făcut prin Witcher 2 în materie de dialoguri nu mi-e rușine, mai ales dacă ar trebui să fac o paralelă contemporană cu alde Dragon Age sau Mass Effect. Apreciez și că protagonistul nu vorbește exact ce scrie pe replica selectată, mai ales că ceea ce rostește este în practică mai interesant și surprinzător formulat față de opțiunea scrisă pe ecran, fără a-ți înșela așteptările față de abordarea propusă. Adicătelea, dacă replica scrisă implică un răspuns diplomat, Geralt va dezvolta ideea și eventual va aduce niște argumente și precizări interesante, fără riscul de a se lua de fapt la hartă cu partenerul de conversație, cum se mai întâmpla în alte jocuri unde linia scrisă nu bate cu ce se discută. Au fost integrate și minigame-uri drăguțe în dialog, astfel că poți încerca să ameninți, să mituiești, să te folosești de puterile de convingere Jedi... ăăă witcher-ești, iar în momente tensionate se impune să dai un răspuns contra timp, chestie care m-a păstrat mereu în priză și interesat. Chiar și banter-ul poate revela informații importante sau măcar nuanțe neașteptate asupra situației, așa că e o reală plăcere să tragi cu urechea la conversațiile NPC-urilor. Nici greuceanul nostru sapkowskian nu se sfiește să mai arunce ocări și one-linere în toiul luptei, care nu o dată m-au făcut să rânjesc. În momente cruciale, cursul potrivit de dialog poate conduce la un deznodământ neașteptat al vreunui conflict, chestie care se va repercuta ulterior asupra altei situații, astfel că și dialogul este un generator puternic de consecințe palpabile, care poate altera felul în care se vor întâmpla sau vei vedea lucrurile ulterior, precum și atitudinea unor personaje și grupuri față de tine. Mă declar satisfăcut și, fiindcă sunt un biet absolvent de științe sociale, îl invit pe inginerul cioLAN să vă prezinte...

Matematica

Cum avem de-a face cu un RPG, cred că vă interesează să aflați din ce aluat electronic e făcut meșterul Geralt. Sistemul de skill-uri e ușor simplificat față de primul Witcher. Geralt nu mai are acces la câte o colecție de talente pentru fiecare atribut, semn, stil de luptă cu sabia etc. Există trei arbori de talente, patru dacă-l luăm în calcul și pe cel de Training, un „copăcel" subțirel în care fiecare witcher începător va trebui să investească minimum șase puncte ca să ajungă la specializări. Așadar, după ce ați împodobit brăduțul începătorului, veți putea alege o specialitate în funcție de preferințele voastre: expert în semne, alchimist sau spadasin. Fiindcă nivelul maxim





Dovada supremă că alcoolul transcende barierele culturale (și biologice)


Piei, orătanie degenerată!


Glu-glux-glan


-Te rog, servește!
-Ooo, n-aș putea, păstrează-o matale!

este 35 (în jur de 35 de puncte de skill), iar un talent are două niveluri de dezvoltare (înghite două puncte de skill), e imposibil să deveniți experți în toate cele trei profesii. Pe de altă parte, merită să vă lărgiți orizonturile cu o mână de punctișoare investite în magie (dacă luptați cu sabia) sau în arborele de swordmanship (dacă folosiți Semnele), avantajele sunt imense. De exemplu, un spadasin cu Quen-ul maxat este o adevărată satană, poate chiar prea puternică pentru ce ne aruncă jocul în față. La fel, bombele și poțiunile sunt deosebit de puternice chiar dacă n-ați investit în arborele de alchimie (eu nici nu m-am atins de el). În alte cuvinte, numărul de build-uri posibile este măricel, deci noul sistem oferă o libertate măricică de „expresie" gamerilor cu un fetiș pentru matematică. În practică, nu cred că o să reiau jocul a treia oară doar pentru a experimenta un alchimist/săbier...

Ar mai fi perk-urile, mici avantaje pe care le primiți dacă îndepliniți anumite obiective (ascunse). De exemplu, în prolog există o înțepătură nu prea voalată la adresa lui Altair din Assassin's Creed Întâiul. Ați descoperit easter egg-ul și v-ați holbat la el puțin, veți căpăta un perk care vă mărește damage-ul când atacați un inamic pe la spate. Tot în prolog veți avea ocazia să vă măriți capacitatea inventarului cu 50 dacă luați o anumită decizie. Și așa mai departe. Ca o ciudățenie, skill-urile conversaționale sunt băgate tot la categoria perk-uri. Ocazional, nu foarte des, veți primi ocazia să „faceți din vorbe" un anumit personaj folosindu-vă de unul dintre cele trei instrumente de convingere ale witcherilor. Adică intimidarea, cacealmaua sau semnul Axii (un fel de jedi mind trick). Dacă vă iese pasiența, perk-ul respectiv va urca în nivel. Nivelul maxim pentru un perk este 3, deci se presupune că va trebui să vă iasă de trei ori, după care deveniți experți. Și gata. Din nou, ciudat sistem, nu prea pricep care-a fost logica...

Bineînțeles, există posibilitatea de a face un respec, dar vă las vouă plăcerea de a o descoperi. E în actul 3 și e influențată de o mică decizie pe care o veți lua în actul 2. Mult noroc.

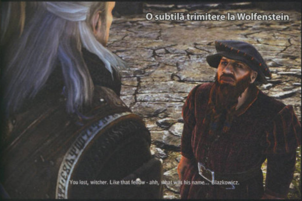
D-ale ciomăgelii

În completarea lămuririlor aduse de iluminatul Ciolanie, simt nevoia să detaliez puțin ce se-ntâmplă când sabia țâșnește nervoasă din teacă. Duse sunt stilurile de luptă distincte din predecesor, odată cu o serie de manevre cărora le-am simțit lipsa. În locul lui, producătorii s-au străduit să implementeze un sistem care îmbină elemente din Assassin's Creed și Arkham Asylum cu delicioasa abordare din Demons Souls, cel din urmă fiind recunoscut de CDProjekt Red ca izvor de inspirație. În tentativa de a mai dezmorți astfel hora de clicuri ritmate caracteristică pentru primul Witcher, îmbinând cumva acțiunea mai intensă cu statisticile de RPG, producătorii au reușit și nu prea. Mai nou, odată ce


Vizuina Viziunii







O subtilă trimitere la Wolfenstein

scoți sabia potrivită pentru adversarul întâlnit, clic stânga dezlănțuie atacul rapid, pretabil opoziției agile și țopăitoare (sau șirul de atacuri rapide, din mai multe clicuri), în timp ce clic dreapta este rezervat ofensei de categorie grea, foarte potrivită împotriva inamicilor care poartă armuri grele sau sunt în mod natural mai rezistenți și totodată lenți. Înșiruind în diverse succesiuni și în funcție de contextul luptei clicurile, obții combo-uri cu efecte dependente și de experiența în mânuirea spadelor. De apărat, te aperi prin eschive controlate (tasta Space) sau parând (E). Ei bine, dacă rostogolirea din calea atacului nu te costă mai nimic, paradele, care provoacă dezechilibrarea atacatorului și dau ocazia perfectă de contraatac, mănâncă moneda de schimb a războiului, anume vigoarea. Ea folosește atât pentru castarea semnelor, cât și pentru a putea iniția o paradă, așa că dozarea ei optimă în funcție de context este vitală. Rareori se întâmplă să te confrunți cu un singur necurat, motiv pentru care cea mai mare parte din timp ți-o petreci automat făcând „crowd control" și căutând să prinzi adversari pe picior greșit în timp ce te ferești cum poți mai bine de atacurile lor. Așa cum veți citi mai jos, începutul este foarte greu, fiindcă, pe de o parte, este foarte încărcat de lupte și, pe de altă parte, nu ai încă niște abilități esențiale pentru supraviețuirea împotriva mai multor inamici, cum ar fi parada multiplă sau ripostele (odată învățate, din poziția de parată, ai o fereastră de timp scurtă, indicată vizual, să dezlănțui un atac împotriva celui care tocmai încearcă să te lovească) devastatoare. Dacă ai neșansa de a fi lovit din spate, pierzi semnificativ mai multă vitalitate, motiv pentru care vei vrea să țopăi mereu pentru a te afla cu spatele la un perete și totodată în spatele adversarilor. Efectele negative pot fi ameliorate de skill-uri, însă cum începutul de lasă-n chiloți în fața unui ger de inamici, e de înțeles că unii vor găsi experiența frustrantă. În timp, devii mult mai eficient în confruntarea cu mulți deodată, mai ales după deblocarea unui semn de-a dreptul satanic sau a finisher-elor de grup, care sunt mișcări speciale activate printr-o tastă, odată ce bara de adrenalină se umple pe măsură ce împarți lovituri în stânga și-n dreapta.

Tot în economia luptei intră poțiuni gâlgâibile în limita unui nivel maxim de toxicitate admis. Problema e că nu poți să le bei în timpul luptei, ci doar înainte, ceea ce le reduce din utilitate (doar nu știi mereu ce te-așteaptă) sau te forțează să încarci un save după ce vezi cu cine ai treabă. N-o pricep. Dar lasă, că așa-numitele Enhancements, printre care și uleiuri aplicabile pe arme, cu diverse efecte, pot fi aplicate și în toiul luptei, chestie cam stupidă în context, dar la o adică salutară, la cât de greu poate deveni jocul uneori. Dincolo de bombe și cuțite de aruncat (ele necesită învățarea unui skill specific), care fac lucrurile mai interesante și uneori mult mai ușoare (am grapeshotuit juma' de popor în jocul ăsta, veți vedea voi), merită să castezi semne, folosindu-te de aceeași vigoare. Scutul, Quen, este activ pentru o durată fixă, inițial micuță. Dacă iei lovituri, durata se reduce în funcție de damage-ul încasat, până la epuizarea totală. Poate fi îmbunătățit ca durată / rezistență și de la al doilea nivel deja reflectă o parte din damage-ul absorbit către atacator și este de departe cel mai util semn, pe care și cei orientați pe spadă ar trebui să-l aibă la maxim. Aard-ul este echivalentul Force Push-ului și are o șansă de a zăpăci inamicul, făcându-l bun de terminat dintr-o


When you hear the buzzer, stare at the art





Cu ăsta chiar c-au nimerit-o!



Wiedzmin The Dark Project

bucată, Igni dă foc nefericiților (la nivel maxim seamănă cu Inferno-ul din Diablo), în timp ce Axii corupe un inamic să lupte o vreme de partea ta, iar Yrden permite plasarea de capcane ce imobilizează temporar atacatorii și-i rănește. Având în vedere că fiecare inamic poate avea o vulnerabilitate deosebită în fața unui semn, merită din plin s-o apucați și pe calea magiei, învățând doar strictul necesar într-ale spadelor. De remarcat totuși că pentru semne și aruncat năzdrăvănii trebuie să stai o clipă pe loc, ceea ce rupe destul de nasol ritmul luptelor și nici nu arată frumos pe ecran. Și din nou, armele convenționale sunt absolut nefolositoare, cu excepția cazurilor speciale în care nu ai altceva la dispoziție. De ce le-au mai băgat, nu înțeleg. Ca să nu mai vorbesc de apucătura proastă a lui Geralt de a face zece tumbe între două clicuri, pălind întâi un inamic din apropiere, pentru ca apoi să parcurgă zece metri în piruete, blagoslovind un amărât pe care adesea nici nu-l vezi pe ecran. Penibilitatea mai poate fi corectată cu sistemul de blocare a țintei, dar și ăla are șanse bune să te bage în belele, mai ales când ai de miruit mai mult de trei inamici.

Una peste alta sistemul e perfectibil și uneori confuz, dar odată ce te obișnuiești, poți face treabă bună și începi să te orientezi în pofida tuturor problemelor. Nici măcar nu te obligă nimeni să folosești paradele, dovada fiind Koniec, care a terminat jocul doar cu eschivă, însă e un lucru bun că ți se dă posibilitatea să abordezi lupta cum vrei și există mai multe metode eficiente de a ștergе pe jos cu dușmanul.



Pe românește, o trage-ncet spre... iat



O chestie modernă cu care nu mă împac deloc (deși unora dintre voi o să vă placă) sunt quick time events-urile. QTE-urile sunt folosite cu predilecție atu când vrei să îi prezinți jucătorului o scenă plină de acți ne, dar nu dorești să îl lași pe dinafară. În acel momen pui să apese anumite butoane indicate pe ecran, să si tă omul că participă și el la ceva EPIC și VISCERAL. Ca adevărat fiu al viitorului, Witcher 2 are și el QTE-uri. Boxul s-a transformat într-un QTE care devine plictisit după câteva meciuri. Luptele cu unii boși ne oferă și e câteva secvențe din acestea și… nu mai continui, că nu- plac. Bine că nu-s foarte multe și majoritatea pot fi oc te (adică boxul și skandenberg-ul).

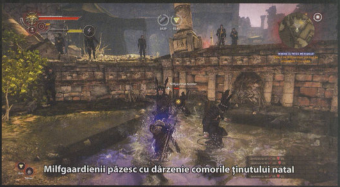
Asasinul Blegilor

The Witcher 2 e unul dintre puținele RPG-uri mo derne care fac un efort să își respecte jucătorii. Prin ur mare, n-o să-ți petreci prima jumătate de oră învârtind ca descreieratul un săbioi cât coasa Morții în timp ce





jurul tău inamicii se dezintegrează într-o ceață roșie, iar o cometă îți scrie numele pe ceriu cu majuscule aurite. A nu se înțelege că jocul este o corvoadă pe nivel mediu de dificultate, doar că pornește de la premisa că în optsprezece ani de existență ai reușit să pricepi de ce nu e bine să te arunci în mijlocul unui grup de războinici împlătoșați până în albul ochilor. Cât ai fi tu de witcher hrănit cu trăscău mutagen distilat unde se bat munții pe piept, tot ți-o iei pe cocoașă dacă nu ești atent. În alte cuvinte, luptele din prolog sunt ceva mai dificile pentru jucătorul casual sau, în cazul meu, pentru un individ ușor blazat care nu se așteaptă la cine știe ce provocare din partea unui RPG modern. Între timp a fost lansat un patch care micșorează dificultatea încăierărilor din prolog, dar asta nu știrbește câtuși de puțin din surpriza pe care am avut-o când am realizat că este foarte plăcut să nu fii considerat o legumă cu degete și mulți euro. Recunosc, am murit devreme. Și mi-a plăcut. Păcat că promisiunea din prolog n-a fost onorată în totalitate. Bazându-mă pe experiența mea din prolog și pe reacțiile comunității, am presupus că și restul jocului mă va pune la grea încercare. Însă, cu excepția primului act (și un encounter opțional și hardcore rău de tot din actul 3), nu-mi aduc aminte să fi transpirat foarte tare pentru o victorie, totul a curs lin. Și când n-a curs, am înjurat puțin, după care am abuzat de bombe, poțiuni, semne și cuțite (ușor exploatabile, din păcate). Și dacă tot a venit vorba de „consumabile", găsesc poțiunile din Witcher 2 mult mai utile decât în predecesorul său, pe care l-am terminat fără să înghit mai mult de cinci sau șase ștampăle cu licori magice.


Milfgaardienii păzesc cu dârzenie comorile ținutului natal

Pe de altă parte, fiindcă mi se pare absolut normal să te folosești de instrumentele pe care ți le pune la dispoziție jocul, probabil mă așteptam la o serie de conflicte care să-ți testeze și creativitatea. E bine, totuși, și așa. E chiar foarte bine, mai ales dacă luăm în considerare oferta concurenței (da, fostul RPG al anului, Dragon Age 2) și anul în care trăim și ne jucăm.

Bossul de final este dezamăgitor, iar cea mai grea luptă din joc este absolut opțională. Și poate fi ratată destul de ușor dacă cedezi tentației într-un capitol anterior. Ceea ce ne duce la problema conținutului. Ador jocurile care nu mi se aștern pe tavă încă de la prima parcurgere. Nu se exagerează cu libertatea în Witcher 2 (câteodată chiar pare liniar față de un Arcanum sau Fallout), dar pentru un RPG modern, bazat pe poveste și cu o doză mare de action, creația polonezilor dă dovadă de foarte mult curaj când îți pune la dispoziție câteva alegeri care te împiedică să experimentezi cam o pătrime din conținutul total. Căci locul de desfășurare și multe personaje din actul doi depind de o decizie pe care o vei lua la finele primului capitol. Ca să nu mai vorbim de micile decizii (unele cosmetice, altele nu prea) de pe parcursul jocului. E foarte plăcut să discuți cu un alt jucător (în cazul meu cu Caleb și Koniec) și să afli lucruri noi. Asta ca să nu punem la socoteală că imaginea de ansamblu și o înțelegere mai profundă a plot-ului vin doar după al doilea playthrough. În condițiile în care majoritatea producătorilor se dau de ceasul morții ca jucătorii să vadă TOT conținutul la prima rulare (eventual fără ca experiența lor să fie întreruptă de… moartea personajului), polonezii de la CD Projekt merită laude pentru curajul de care au dat dovadă. Caleb?



Într-adevăr, unii au ratat faptul că, spre sfârșitul primului act, o decizie te poate purta literalmente printr-un act secund complet diferit, inclusiv ca locație și modifică semnificativ și abordarea episodului final, spunând că jocul este foarte scurt. De fapt, merită reluat cel puțin o dată, dacă nu de la început, măcar înaintea deciziei cruciale. Problema apare în actul 3, pe care atât eu, prima dată, cât și Koniec, l-am parcurs în mod natural, instinctiv, sărind peste majoritatea quest-urilor secundare, dintre care unele absolut delicioase. Nu fiindcă n-am fi vrut să le facem, ci fiindcă jocul te îmbie să ajungi la un moment dat într-un punct din care nu te mai poți întoarce, fără să-ți arate prea clar că dincolo de o poartă se află cel din urmă strop din povestea principală. E drept, indiferent ce decizii iei, finalul jocului ca atare se petrece aproximativ la fel, însă o sumedenie de aspecte mai mult sau mai puțin importante pot fi schimbate radical de respectivele alegeri, care mai mult ca sigur că vor avea puternice ecouri în inevitabilul Witcher 3, anunțat deja de finalul deschis (și îmi ard tălpile de nerăbdare să cutreier ce mi-a promis), dar care, printr-un mic-mare amănunt, reușește să aducă desfășurarea evenimentelor la o concluzie satisfăcătoare, care încheie cel de-al doilea episod, dar nu și saga lui Geralt.

La Est de Next-Gen

Eu sunt ceva mai în vârstă decât colegul Caleb, deci mai predispus cârcotelii. În urma unor lungi discuții, am căzut de acord că The Witcher 2 este o bijuterie


Frumoasă, şi bestia



Un ecran mult-înjurat

grafică. În termeni de specialist în gaming cu şapte beri la bord, jocul celor de la CD Projekt arată de înţepeneşti. Mai ales dacă-ţi permiţi un sistem „dă lux", ca să zic aşa. Ei, acum nu vă speriaţi ca fata mare care a băgat dejtu în turbină crezând că e ascuţitoare de unghii. Preacinsitul Witcher 2 a reuşit să-mi lase o impresie plăcută şi pe PC-ul meu de acasă, o vechitură dragă mie care l-a rulat relativ decent la un nivel scăzut de detaliu.

Avem de-a face cu un engine nou, dezvoltat in-house de către o echipă formată din indivizi cu un mare simţ artistic şi o atenţie pentru detalii vecină cu autismul, dar cu o pasiune bolnăvicioasă pentru contraste şi suprasaturaţie, efecte folosite foarte inteligent în mare parte. Departe de mine gândul să-i neg calităţile celui de-al doilea Witcher care, repet, este o adevărată încântare pentru ochi (şi suflet în câteva instanţe). Cu toate acestea, atmosfera mohorâtă, întunecată, şi stilul grafic uşor deprimant - în deplină armonie cu moralul locuitorilor şi blestemăţiile care se întâmplau lângă Vizima - din primul m-au „gâdilat" ceva mai tare decât coloritul next gen din A Doua Venire a lui Geralt. Cumva, culorile şterse, nuanţele de gri din sătucul de la periferia Vizimei au creat o atmosferă apăsătoare şi mi-au spus mai multe despre lumea imaginată de Sapkowski decât o execuţie publică cu elfi sau o vânzare de droguri într-o alee întunecată. Şi ca să înţelegeţi de unde vin, vă spun că apreciez mai mult o plimbărică pe o zi ploioasă, cenuşie, în S.T.A.L.K.E.R. decât un apus sălbatic de soare în Oblivion. De aceea îndrăznesc să spun că lumea lui Geralt a pierdut ceva în procesul de aducere la zi. Ceva minuscul pentru majoritatea jucătorilor şi de o oarecare importanţă pentru mine. Totuşi, pierderea nu e atât de dramatică pe cât mi s-a părut mie la început. Deşi au renunţat la unele elemente care-mi plăceau, dar le-ar fi putut deprima clienţii, artiştii CD Projekt-ului nu şi-au pierdut viziunea artistică şi integritatea în goana după blingul care te asaltează de pe raft. Revin la afirmaţia de la început: arată de înţepeneşti. Până la urmă, estetul din mine a învins cârcotaşul. Şi bine a făcut. Caleb, ai cuvântul.

Într-adevăr, Witcher 2 este un sequel cât se poate de uman. Creează ceva nou şi frumos, dar simultan distruge ceva vechi şi bun. Chiar dacă producătorii au declarat că vor să obţină prin continuare exact sentimentul pe care-l ai în filmul introductiv din primul joc, n-am putut să nu remarc că senzaţia perpetuă de pericol, misterul şi suspansul primului titlu au cam lăsat loc unei experienţe diferite, mai luminoase, dar ce-i drept fascinante în felul ei. Ca să rezum, mi-a părut un joc cu un accent social şi documentar mai pronunţat în defavoarea incertitudinii sinistre şi a misterului care au făcut deosebită atmosfera predecesorului. Fiecare bucăţică de hartă are paleta ei de culori şi iluminarea specifică, în funcţie de momentul zilei şi vreme, executate cu mult bun gust, care lasă o impresie puternică şi foarte plăcută. De la superbele lacuri peste care pluteşte ceaţa din nordul aşezării dwarfilor, misterul codrului pe care elfii îl consideră casă, mirificul peisaj montan sau cetăţile redate la scară până la un câmp de luptă supranatural, unde se încleştează două armate fantomă şi chiar primul orăşel pe timp de sărbătoare, cu şiraguri de lampioane colorate plimbate de vânt, mi-a picat falca de mai multe ori în faţa lui Witcher 2 decât în ultimii trei ani laolaltă. Lumea abundă în detalii, la modul maniacal aproape, iar taxa aspră pusă de joc asupra sistemului îşi găseşte justificarea pe deplin, în condiţiile în care jocul plesneşt de stil şi vino-ncoace chiar cu toate setările la minim, aşa cum l-a experimentat parţial şi fratele Ciolan, pe re-l las să concluzioneze în continuare.

Problema, şi aici am căzut de acord cu bădia Andrei, care a recunoscut că există o mică sau mare p blemă, depinde cât de chiţibuşar eşti, apare la granit dintre aceste zone, când paleta de culori se schimbă brusc. E un efect deranjant care m-a scos din ţâţâni în primele trei sau patru ore până m-am obişnuit cu el. Apreciez ideea artiştilor de a-i „inocula" jucătorului o anumită stare sufletească prin utilizarea foarte inteligentă a combinaţiilor de culori, dar în lipsa unor load screen-uri apare acel efect deranjant de schimbare b că a paletei când se trece de la o „temă" la alta. Pe de parte, prefer o secundă sau două de disconfort în loc unui loading screen de juma' de minut, deci să cădem de acord că s-a ajuns la un compromis decent.

Erori au fost, erori sunt încă

Din păcate, tolba lui Geralt nu reprezintă tot ce teptam de la un astfel de joc. Ciolan plânge după vechea interfaţă şi mai ales vechiul inventar, înlocuite d liste cu obiecte, liste cu reţete, liste cu obiective, liste personaje şi liste cu liste, în cel mai consolistic şi abor nabil mod posibil. Ceea ce bănuiam încă de la primul contact cu jocul s-a dovedit adevărat ulterior, când p ducătorii au anunţat iminenta versiune de consolă. N că aş ţine să fie exclusiv de PC, ba dimpotrivă, este un joc de care merită să se bucure toţi butonacii, numai mi-ar fi plăcut ca interfaţa să ofere suport şi pentru a căturile retrograde ale cavalerilor tastaturii şi mouse-ului, cum ar fi nu doar împărţirea obiectelor în catego ci şi sortarea după criterii ca valoare monetară, propri tăţi şi mai ales greutate. Aici au dat-o-n bară elegant, mai ales că limita maximă de greutate poate fi atinsă destul de uşor. Recunosc, în condiţiile în care strângi fără să te gândeşti prea mult tot ce-ţi iese-n cale, acumulând enorm de multe lucruri inutile în desagă. Cu nu ţi se oferă niciun fel de cufăr pentru depozitarea s plusului de care n-ai nevoie, dar care s-ar putea dove util mai târziu, singura soluţie este decartarea. Or, du ce ai strâns ca nebunul, devine exasperant să-ţi beleşt ochii prin listele alea nenorocite, incapabil de a sorta după alt criteriu decât categoria vasta colecţie de obi te. Mai mult, când vrei să cumperi cărţi sau reţete de crafting / alchimie, e un chin să afli dacă ai deja un do cument care-ţi cam face cu ochiul şi devine simplu să arunci de pomană banii, trezindu-te cu obiecte duplic



Arborele talanţilor

De fapt, problema jocului este încărcarea extremă cu obiecte, rețetuci și zorzoane, nu toate complet nefolositoare, dar dintre este probabil ca foarte multe să nu-ți trebuiască, fiindcă jocul nu te împinge în direcția respectivă, făcându-le necesare constant. Punând la socoteală și prețurile de nimic pe care le obții vânzând nimicuri la tarabă, se conturează încă un sac de balast adăugat la gameplay.

Tot în suprarealism se încadrează și crafting-ul. Dacă de bine, de rău, poțiunile, bombele, capcanele și anumite materiale ți le poți prepara singur pe baza rețetei sau a diagramei necesare, toate armurile, armele și îmbunătățirile din joc intră în atribuțiile meseriașilor. Asta, dacă deții rețeta potrivită. Redundanță și absurditate mai mare nici că se putea. Adică vin cu diagrama pentru o sabie legendară și orice Prâslea Fierarul e-n stare s-o combine dacă îi dau și ingredientele potrivite? Păi, cu Faurul Pământului ce facem, îl punem pe șomaj? Mai mult, dacă tot nu am ce face cu rețetele decât să le pasez fierarilor, pentru ce mai există? Nu putea fi inclusă valoarea lor în taxa cerută de meșter? Mergea să cauți componente epicefrate pentru o armură epicăfrate, pentru care să-ți facă o diagramă un șmecher, o dată, de două ori pe joc, dar să cufunzi așa ceva în rutină parcă o dă spre sandbox cu sistem economic solid, care, well, aici nu există.

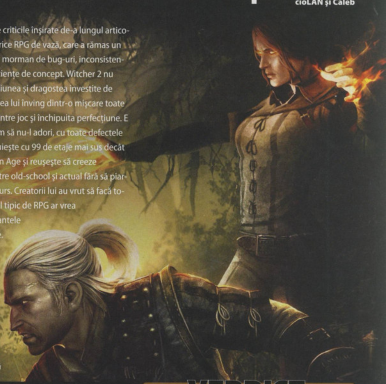
Nici alchimia n-a scăpat de blestem. Fiecare material și plantă din joc furnizează mai multe substanțe. Pentru a prepara poțiuni, respectiv bombe, ai nevoie de anumite substanțe, nu neapărat și nu întotdeauna de o plantă anume. Ei bine, chiar dacă faci cea mai slabă poțiune, jocul selectează în mod automat pentru prelucrare cele mai valoroase plante, care mai au și o altă substanță mai importantă, utilizabilă la ceva mai avansat. Chiar în condițiile în care ai în sac destule amărăciuni pe care le găsești la tot pasul care să conțină substanțele de care ai nevoie. Văzând așa ceva, am zis, asta e, trec pe manual. Selectez cu economie plantele mai comune, dau să fac poțiunea și stupoare! După fiecare preparare, ingredientele se resetează la cele alese implicit, așa că, dacă vrei să-ți faci vreo zece poțiuni de același fel, se numește lucru manual degeaba. Nu mai vorbesc de momeli, care pot fi plasate, ce-i drept, dar nu par să aibă niciun efect, ca și când producătorii s-ar fi grăbit să termine jocul și ar fi uitat în dânsul niște elemente cărora plănuiau să le dea o anumită utilitate. Și plan a rămas.

Așadar, interfața, craftingul, comerțul și alchimia lasă o ditamai prăpastia pentru îmbunătățiri, reclamând, într-o (mult) mai mare măsură decât cafteala, un Enhanced Edition care să le rezolve pe toate și să facă jocul ceea ce ar fi trebuit să fie de la bun început. De fapt, întreg jocul pare supraîncărcat de mici detalii, care și-ar fi avut rostul într-un ansamblu mai mare și mai complex, dar pentru care, din presiuni financiare, cel mai probabil, nu a mai fost vreme. Și totuși, poate că le vom vedea la treabă mai încolo.



Aveți trei încercări să ghiciți de ce meniul rapid e radiar, dar vă ajunge și una

Evoluție ?

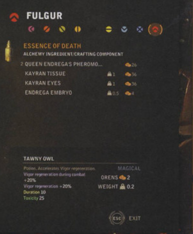


Nu vă speriați de criticile înșirate de-a lungul articolului, fiindcă, se știe: orice RPG de vază, care a rămas un etalon, a avut propriul morman de bug-uri, inconsistențe, redundanțe și deficiențe de concept. Witcher 2 nu face excepție, însă pasiunea și dragostea investite de CDProjekt Red la crearea lui înving dintr-o mișcare toate problemele care stau între joc și închipuita perfecțiune. E imperfect, dar n-ai cum să nu-l adori, cu toate defectele și ciudățeniile lui. Locuiește cu 99 de etaje mai sus decât Mass Effect sau Dragon Age și reușește să creeze într-adevăr o punte între old-school și actual fără să piardă prea multe pe parcurs. Creatorii lui au vrut să facă totul, la fel cum jucătorul tipic de RPG ar vrea să epuizeze toate variantele încă de la prima jucare. E clar că așa ceva nu se poate. În drum spre ideal, compromisul pândește la tot colțul. Important este cum faci ca, după ce tragi linie, esența planului inițial să se concretizeze și să răzbată prin toate sitele, înfrumusețată chiar de grelele încercări prin care a trecut cu bine. Eu zic că Witcher 2 a izbutit să facă asta și este ca întreg un joc asemenea lumii pe care o evocă, așa că nu-mi rămâne decât să mă înclin cu respect în fața echipei care a trudit din greu și mi-a făcut o oază de bucurie într-un deșert al dezamăgirilor.

■ **cioLAN și Caleb**



Ecranul de alchimie, cu obligatoria listuță



VERDICT LEVEL

+
- cel mai arătos RPG făcut vreodată, cu sunet și muzică pe măsură
- îți poți croi experiența de joc cum poftești
- poveste captivantă, dialoguri reușite, umor bunicel

−
- quick time event-urile
- control și interfață consolizate (dar utilizabile)
- halește resurse pe bandă rulantă

PE SCURT:
Imperfect, dar n-ai cum să nu-l adori, cu toate defectele și ciudățeniile lui. Locuiește cu 99 de etaje mai sus decât Mass Effect sau Dragon Age și reușește să creeze într-adevăr o punte între old-school și actual fără să piardă prea multe pe parcurs.

9

Gen (Action) RPG **Producător** CD Projekt RED **Distribuitor** CD Projekt RED
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** thewitcher.com

CERINTE MINIME:
Procesor Dual Core 2,2 GHz **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** GF8800 / Radeon HD3850

ALTERNATIVA DIVINITY II: THE DRAGON KNIGHT SAGA
Ediție recentă, care cizelează experiența Action RPG-ului Ego Draconis și o face într-adevăr jucabilă, adăugând o nouă și babană aventură, numită Flames of Vengeance. A cam trecut sub radar, însă merită toată atenția. Avertisment: conține dialoguri și descrieri la mișto.



Cultiştii, bată-i vina

RED FACTION ARMAGEDDON™

Multă vreme, tehnologia nu a permis existența unui mediu complet interactiv și, mai ales, distructiv în jocurile pe calculator. Momentul în care a apărut primul joc ce permitea gloanțelor să treacă printr-un sistem de cover a fost o adevărată (r)evoluție în industria jocurilor. Prea multă vreme un zid gros cât o foaie de ziar era un obstacol de



netrecut chiar și pentru o rachetă nucleară. Iar lumea se frustra. Încet-încet, s-a trecut peste acest mare neajuns, însă lumea era tot nemulțumită. Voia mai mult și mai mult. De ce să nu vrea, doar așa evoluăm.

După ce problema cu pereții ce pot fi străpunși de gloanțe a fost depășită (deși nu de prea mulți producători), am început să cerem un mediu înconjurător asupra căruia să ne putem lăsa amprenta. Dacă dai cu racheta într-o clădire, vreau să vadă chestia asta și următorul care trece pe acolo. Vreau să las distrugere și nebunie în urmă. Nimic să nu mai stea în picioare. Dar, evident, acest lucru nu este deloc ușor de făcut și prea puțină lume duce aceste distrugeri la maximum. Desigur, am văzut chestii extrem de scriptate, clădiri care se fac zob în momentul în care cineva lansează un bombardament de pe orbită, dar așa rulează script-ul. Tu nu ai făcut nimic, nici măcar nu ai suflat înspre ea. Vrem să dăm cu ciocanul, să sfâșiem cu dinții centura de rezistență, iar apoi totul să se dărâme în jur ca te piese de domino bine aranjate.



Să nu dea Dumnezeu cel sfânt Să vrem aer, nu pământ!

Ca și până acum, cei de la Volition ne propun in vații și minunății tehnologice. Noul lor engine face c a făcut nimic până acum: îți permite să dai de pămân cu o mare parte din mediul înconjurător. Rezultatul e spectaculos. Sub numele de Geo-Mod real time dest









tion engine se ascunde unul dintre cele mai avansate engine-uri fizice ale momentului, iar jocul rezultat este demn de un documentar de pe Discovery Channel, în care un inginer îți explică punctele slabe ale unei construcții și modul cel mai ușor prin care o poți face praf.

Red Faction Armageddon ar fi fost o mare realizare chiar dacă te-ar fi pus în mijlocul unui oraș părăsit, lăsându-te să îți faci de cap, dezlănțuindu-te cu un mare wrecking ball (să fiu al naibii dacă știu cum îi spune în .ro). Dar RFA nu se oprește acolo, ci îți pune în față și niște inamici, îți dă și niște vehicule, îți dă de-a dreapta un aghiotant sau doi și te lasă să te desfășori preț de câteva ore bune după cum îți dorește inima.

Eroul nostru, Mason, cu un nume predestinat faptelor mari în domeniul construcțiilor, un adevărat Meșterul Manole al planetei Marte, se găsește antrenat în aventura vieții sale. După ce a fost un membru Red Faction de elită, unde Red Faction este forța militară prezentă pe Marte, Darius Mason este acum un oportunist de carieră, care se ocupă de orice îi poate băga un ban în buzunar. Misiuni de recuperare de materiale, minerit sau mercenar ocazional, Darius face tot ceea ce restul lumii refuză să facă. Își riscă viața pentru un gologan sau doi.

Pe Marte, viața nu este deloc ușoară. Condițiile vitrege ale planetei îi pun pe coloniști în tot felul de ipostaze periculoase, iar terraformarea merge greu. Dar merge. Viitorul pare luminos și toată lumea este mulțumită. Cu excepția unei mâini de cultiști demenți care sunt convinși că lumea ar fi mai bună, mai pură și mai curată dacă oamenii ar dispărea. Dubios, nu?

Masonul nostru se trezește aruncat în mijlocul poveștii fără să vrea, când este tras în piept în mijlocul unei misiuni de rutină și dezlănțuie asupra coloniștilor o hoardă de extratereștri mai răi ca tătarii lui Ginghis Han și mai urâți ca Lady Gaga. Dar Darius nu se lasă cu una, cu două și începe lupta cu alienul.

Povestea în sine nu este chiar atât de interesantă, nu are niciun fel de întorsături de situație și nici momente în care te ține cu sufletul la gură, întrebându-te unde vrea să ajungă. Dar te face să vrei să vezi cum va pune punct Darius banditilor intergalactici și, mai ales, să vezi cum va funcționa următoarea armă pe care o vei găsi imediat după colț.

Căci, de fapt, în asta stă farmecul jocului. În arme și în modul în care acestea acționează asupra mediului înconjurător. Nu vă voi strica farmecul jocului dându-vă spoiler-e, ci vă voi vorbi doar despre două dintre acestea: ciocanul și arma cu magneți. Ciocanul lui Mason ar face fericit orice șantierist care pleacă în Spania sau Italia la făcut bani de BMW. Ce-i aia dinamită? Ce-i ăla buldozer?





Trebuie să pui mâna pe ciocanul ăsta ca să-ți dai seama de ce ai avea nevoie dacă vrei să dărâmi Casa Poporului în două ore. O adevărată nebunie a tehnologiei marțiene, ciocanul face munca unei întregi echipe de profesioniști în ale demolărilor și îți aduce mormane de moloz la picioare. Pe lângă moloz, îți mai poate depune și hoarde întregi de inamici ce au avut ghinionul de a se apropia







prea tare. Este cea mai tare armă ca damage din joc, dar păcat că nu funcționează și ca bumerang. Nu poți da cu ea la distanță. Cea de-a doua armă despre care vă voi spune este cea mai spectaculoasă dintre toate, plus că are avantajul de a avea și muniție infinită. Iacă-tă cum funcționează: primul foc lansează un magnet ce se va lipi de aproape orice suprafață. Cel de-al doilea foc va lansa un al doilea magnet ce va atrage spre el primul magnet și orice este lipit de acesta. Un pic ilogic din punct de vedere fizic este faptul că tot timpul al doilea magnet îl va atrage spre el pe primul, chit că acesta este prins de un zgârie-nori, iar al doilea de un șocâte cât pumnul. Ideea este că poți dărâma o întreagă clădire în capul unui inamic, făcându-l absolut praf. Ca să nu mai spun cât de spectaculos este să arunci bucăți de clădire de colo-colo, ștergând de pe fața pământului orice îi stă în cale. Absolut genial.

Ați observat mai sus că am tot vorbit despre distrugeri și iar distrugeri. Să știți că jocul nu se rezumă doar la atât. Din contră, vei putea chiar și repara ceea ce dărâmi. Foarte repede în joc vei primi o sculă cu care vei putea repara aproape instantaneu structurile pe care le-ai dărâmat. Rolul său este crucial în joc, deoarece de multe ori vei vedea că ți-ai distrus singurele mijloace de a trece mai departe în momentele în care te-ai luptat cu hoarde de inamici pentru a-ți păstra viața. Așa că apeși un buton și vei păși în gol. Nu mică-ți va fi mirarea când sub picioare se vor materializa din neant poduri, scări sau alte mijloace de transport în comun. Chiar vei avea unele misiuni în care nu distrugerile vo[r] fi țelul tău, ci reparațiile pe care le vei face unor sistem[e] vitale de prin preajmă.



Factorul PSI

Ca orice pac-pac al vremurilor noastre, era impos[i]bil ca RFA să nu aibă și un sistem de creștere în nivel odată ce înaintezi în joc. Doar că aici nu câștigi experie[n]ță, ci puncte de salvare. În urma distrugerilor provoca[te] de tine, iar mai târziu chiar de pe urma inamicilor uciși vei putea recupera niște inele strălucitoare care îți vor oferi puncte de salvare. Pe acestea le vei putea schimb[a] la automate speciale pe niște talente sau abilități ce vo[r] deveni din ce în ce mai puternice pe măsură ce înainte[zi] în joc. Ele variază de la viață mai multă, timpi mai mici de încărcare a armei, damage mai mare pe diferite tip[uri] de arme, posibilitatea de a căra mai multă muniție, da[r] și abilități active care îl transformă pe Mason într-un m[ic] cavaler Jedi. Astfel, Darius poate arunca un jet de ener[-] gie în fața sa, ce va arunca inamicii în stânga și-n dreap[-] ta, se va putea acoperi cu o sferă ce îl protejează împo[-] triva proiectilelor, ba chiar le va arunca înapoi asupra celor care le-au lansat și, cea mai spectaculoasă dintre toate, o abilitate ce va prinde inamicii din jur într-o sfe[ră] temporală ce îți va permite să-i umpli de gloanțe până ca ei să poată face un pas.

Jocul nu este extraordinar de greu și nu am simți[t] nevoia să investesc puncte în abilitățile ce ofereau bonusuri statice, de genul viață mai multă, așa că am fost liber să cresc aceste abilități active la maximum.



Efectele, atât cele grafice, cât şi cele distructive, sunt fenomenale. Jos pălăria.

Că tot veni vorba despre grafică în paragraful de mai sus, trebuie să vă spun că jocul arată fenomenal. Personajele sunt desenate excelent, efectele armelor sunt minunate, iar mediul înconjurător este atât variat, cât şi foarte bine realizat. Un lucru care m-a bucurat foarte mult este că, deşi 90% din joc are loc sub pământ, spaţiile nu sunt chiar atât de mici şi sunt foarte variate. Ajungi să te plimbi/lupţi prin oraşe subterane, temple, peşteri, uzine şi o grămadă de alte locuri ce te fac să uiţi cumva că eşti sub pământ. Totuşi simţi lipsa cerului, iar la un moment dat încep să te apese pe creier miliardele de tone de piatră de deasupra capului.

Multiplayer ioc, rejucabilitate maxim una

Dar nu se putea să fie totul ultra-roz. Din nefericire, jocul este foarte liniar şi lungit artificial cu o grămadă de plimbărică inutilă. Sunt convins că, într-o situaţie reală, drumurile prin minele de pe Marte ar fi incredibil de lungi şi de plictisitoare, sunt convins că, dacă ar fi vreodată să trezim la viaţă o rasă de extratereştri, aceştia nu ar fi de o sută de tipuri doar pentru a nu ne plictisi să îi tragem în ţeapă tot pe aceiaşi. Dar ăsta este un joc şi te plictiseşti dacă mergi de bezmetic pe aceleaşi coridoare, omorând din loc în loc aceiaşi monştri. Hai cu varietatea! Câteodată vei mai avea posibilitatea să te cocoţi într-un mech, într-un păianjen metalic sau chiar într-un elicopter, dar momentele acelea sunt prea scurte şi nu prea apuci să te bucuri de ele.



Majoritatea timpului îl vei petrece pe jos, prin tuneluri claustrofobe, pocnind aceiaşi monştri în aceleaşi feluri. Iar povestea nici nu te ajută în vreun fel să vrei să ajungi la capăt pentru a descoperi ce se întâmplă.

După ce termini jocul prima dată, nu prea mai ai chef să te iei şi a doua oară de el. Totuşi, pentru a te impulsiona să mai bagi o fisă, producătorii te lasă să te reapuci de el cu toate armele şi abilităţile disponibile la sfârşitul primei ture. Dar parcă nici aşa nu prea te trage aţa.

După primele zece minute de joc, în campania single player aveam nişte vise fantastice legate de modul multiplayer. Mă şi vedeam distrugând clădiri în care stăteau ascunşi inamicii ca nişte şobolani. Urlete de sub dărâmături, strigăte pentru îndurare, iar eu surd la plânsetele lor, dărâmam templele duşmanilor mai ceva ca Samson. Îmi ziceam: Gata cu campeala! Gata cu statul la covrigei! Nimeni nu se mai poate ascunde de năvala care vine, vine, vine, calcă totul în picioare! Aiurea. RFA are o porcărie de survival în care tu şi încă patru maimuţoi vă luptaţi cu valuri şi cărnaţi umblători. Te plictiseşti repede, căci ai mai văzut aşa ceva făcut mai bine. Întregul mod de multiplayer zici că a fost făcut de o altă echipă. De ăia care nu au avut loc la masa celor mari şi au muncit pe genunchi, undeva într-un colţ, programând totul pe un telefon mobil. Probabil pe un Nokia 3310.

Multiplayer-ul este o nenorocire sinistră, care mai bine era lăsat baltă. A stricat jocul.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- engine-ul geo-mod este o minunăţie
- armele perfect adaptate pentru a se folosi de ceea ce poate face engine-ul fizic

–
- o porcărie de multiplayer
- redundant după câteva ore de joc
- o poveste ce nu prea te ţine cu sufletul la gură

PE SCURT:

Dacă ai bani de dat, cumpără-l. Dacă nu, nu te strofoca. Este fain, dar plictisitor spre final, plus că multiplayer-ul este de doi lei.

7.5

Gen Action **Producător** Volition **Distribuitor** THQ
Ofertant TNT Games **ON-LINE** redfaction.com
CERINTE MINIME: Procesor Core 2 Duo 2,6 GHz/Athlon 64 X2 Dual Core 5800+ **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 8800GT/Radeon HD 3870

ALTERNATIVA DEAD SPACE 2
Deşi face parte din altă categorie, Dead Space 2 pare a fi cea mai bună alternativă a jocului de faţă. Nu se bucură de beneficiile unui asemenea engine, dar este mai bun. Deşi este 3rd person shooter, DS2 se comportă foarte bine când pui mâna pe mouse şi nu te va dezamăgi pe niciun plan.

OPERATION FLASHPOINT® RED RIVER™

Plecat-au patru din Vaslui

Uitându-ne în ograda FPS-urilor, observăm că cele care aplică modelul războiului realist sunt puține, și pe bună dreptate. În primul rând, este cunoscută tendința majorității către experiențe mai mult sau mai puțin lineare, cât mai cinematice, scriptate la sânge și, dacă se poate, de scurtă durată. Despre balistică realistă nici nu mai vorbesc, Battlefield: Bad Company 2 fiind printre puținele producții „hollywoodiene" care o respectă în mare măsură, spre deosebire de jocurile din seria Call of Duty, asta ca să dau un exemplu de succes. Sunt distractive, dar departe de o experiență militară realistă, cum a fost cea oferită de Operation Flashpoint: Cold War Crisis prin 2001 și, mai recent, de către urmașii spirituali ai acestuia: ArmA și ArmA 2, ce au fost și vor rămâne titluri de nișă. Dar, de când Bohemia a cedat drepturile asupra numelui Operation Flashpoint celor de la Codemasters, franciza a pierdut mult din calitatea simulării, rețeta fiind mult simplificată. Operation Flashpoint: Dragon Rising nu a reușit să satisfacă poftele tacticienilor de duminică, drept pentru care jocurile ArmA au câștigat teren. Unde mai pui că era și plin de bug-uri... Și totuși, cei de la Codemasters au încredere în franciză, pentru că altfel nu-mi explic recenta lansare a lui Operation Flashpoint: Red River.

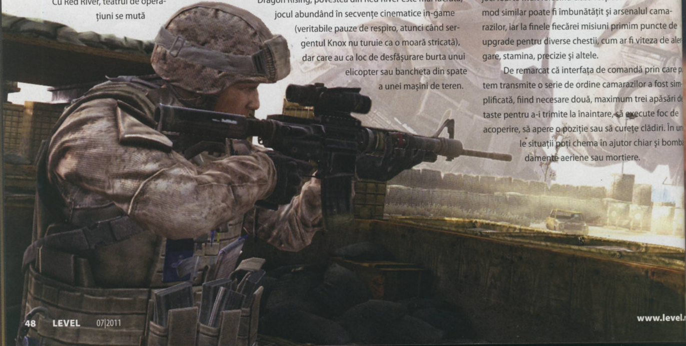


Printre pietre

Cu Red River, teatrul de operațiuni se mută în Tadjikistan, unde ești este pus la comanda echipei Outlaw-2-Bravo, cu trei camarazi în subordine și direct subordonat sergentului Knox, un negrotei cu gura mare ce coordonează eforturile echipei Bravo de combatere a insurgenților locali. Mai mult nu vă zic și, oricum, bănuiesc că sunteți familiarizați deja cu rolul armatei americane de jandarm mondial. Totuși, spre deosebire de Dragon Rising, povestea din Red River este mai lucrată, jocul abundând în secvențe cinematice in-game (veritabile pauze de respiro, atunci când sergentul Knox nu turuie ca o moară stricată), dar care au ca loc de desfășurare burta unui elicopter sau bancheta din spate a unei mașini de teren.

Avem patru clase de infanterist la dispoziție și putem alege să jucăm din perspectiva oricăreia dintre ele - pușcaș, grenadier, cercetaș și „heavy". Arsenalul fiecăruia poate fi personalizat, atașând diverse componente și perk-uri, însă îmbunătățirile ce pot fi aduse nu sunt multe, iar ca să deblochezi cât mai multe componente noi, trebuie să joci foarte mult folosind clasa respectivă. Într-un mod similar poate fi îmbunătățit și arsenalul camarazilor, iar la finele fiecărei misiuni primim puncte de upgrade pentru diverse chestii, cum ar fi viteza de alergare, stamina, precizie și altele.

De remarcat că interfața de comandă prin care p... tem transmite o serie de ordine camarazilor a fost simplificată, fiind necesare două, maximum trei apăsări de taste pentru a-i trimite la înaintare, să execute foc de acoperire, să apere o poziție sau să curețe clădiri. În un... le situații poți chema în ajutor chiar și bombardamente aeriene sau mortiere.

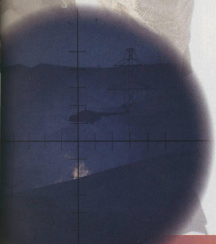






Şi duşi au fost...

În Red River se moare destul de des, mai ales dacă joci pe nivelul maxim de dificultate. Sănătatea nu se regenerează ca în Call of Duty, iar rănile trebuie să ţi le bandajezi singur, cu condiţia să nu o faci în câmp deschis. Ca să supravieţuieşti, trebuie să foloseşti cu isteţime orice obstacol sau adăpost din teren, executând sau cerându-le camarazilor foc de acoperire, dar mai ales fără a te avânta înainte ca mielul la tăiere. Ajutorul camarazilor este vital în aproape orice situaţie, iar de cele mai multe ori aceştia fac o treabă destul de bună. Problema cea mare cu soldaţii controlaţi de AI este că refuză să te ajute tocmai atunci când ai mai mare nevoie, preferând să te lase într-o baltă de sânge în loc să te bandajeze pentru a asigura continuitatea misiunii. Apoi ar mai fi şi ocazionalele probleme de pathfinding ce pot apărea când, în loc să te ocolească, preferă să te împingă din ascunzătoare în faţa inamicului, ca şi cum nu ar exista altă cale de a ajunge în poziţia dorită. Aşadar, parcurgerea campaniei alături de alţi trei jucători este cât se poate de recomandată, rezultatele fiind mult mai satisfăcătoare.



Cât despre controlul vehiculelor... mai nimic. Spre surprinderea mea, în Operation Flashpoint: Red River nu poţi controla tancuri, avioane sau elicoptere, chiar dacă într-un fel este logic. În realitate, ca infanterist nici nu ai avea cum. Totuşi, o plimbare cu un camion, chiar şi cu un tractor, ar mai fi spart monotonia ce intervine, inevitabil, atunci când distanţa dintre două obiective este exasperant de mare.

La rândul lor, misiunile nu sunt foarte complexe, majoritatea rezumându-se la operaţiuni de „curăţare" a locurilor indicate de şefime, dar fiecare are propria ei savoare. Chestiunea e că balistica nu funcţionează întotdeauna cum trebuie, traiectoria gloanţelor fiind (în relaţia cu gravitaţia) când o linie dreaptă, când curbă, jocul oscilând într-un mod cât se poate de deranjant între modul de tragere arcade şi realist. Probleme asemănătoare apar însă mai rar în cazul folosirii puştilor cu lunetă, de departe modul cel mai uşor de a ucide oameni, unde mai pui că avem confortul distanţei.

Nimic nou sub soare

Cu excepţia faptului că soarele Tadjic arde tare, jocul arată bine, fără a impresiona. Recunosc că primele impresii nu au fost deloc favorabile, însă am realizat că hărţile, extrem de întinse, nu sunt chiar atât de banale pe cât par (probabil că aşa arată şi în realitate Tadjikistanul), iar aşezările omeneşti sunt foarte detaliate. Nu care cumva să vă aşteptaţi la ceva nemaipomenit, însă Red River are tot ceea ce trebuie pentru a convinge să te implici în acţiune, atât din punctul de vedere vizual, cât şi sonor. Tot ce trebuie să faci este să-i dai o şansă, parcurgând cel puţin trei sau patru misiuni înainte de a decide dacă merită sau nu efortul, însă odată ce ai trecut de acest punct, recompensele nu vor întârzia să apară, mai ales dacă joci cu prietenii în co-op. În plus, gameplay-ul este mai realist şi mai neiertător decât m-aş fi aşteptat, chiar dacă nu este prea variat.

KiMO





VERDICT LEVEL

+
- joaca în co-op
- grafică şi sunet peste medie
- misiunile Fireteam, ce completează oferta campaniei

–
- imprecizia armelor
- inteligenţă artificială nu foarte inteligentă
- Games for Windows Live

PE SCURT:

Operation Flashpoint nu este un joc realist din punctul de vedere al experienţei militare, însă oferă o experienţă tactică deosebită, de neratat într-un ocean de FPS-uri generice. Foarte recomandat pentru joaca în co-op.

8

Gen FPS / Tactic **Producător** Codemasters **Distribuitor** Codemasters **Ofertant** direct2drive.com / store.steampowered.com **ON-LINE** flashpointgame.com

CERINTE MINIME:

Procesor AMD Athlon 64 X2 / Intel Core 2 Duo 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM (2 GB Windows Vista/7) **Accelerare 3D** ATI Radeon X1800 / NVIDIA GeForce 7800

ALTERNATIVA ARMA 2

Cel mai bun şi mai complex simulator militar la ora actuală ne oferă război din toate perspectivele - infanterist, comandant, tanchist, tractorist, pilot de avion şi elicopter. ArmA 2 este pachetul complet.



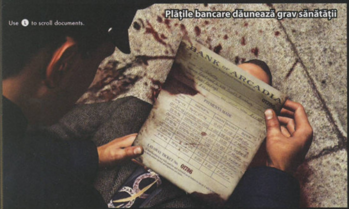
Chinatown Confidential

L.A. NOIRE

Pe mine unul, când aud de filme noir, gândul mă poartă direct la Humprey Bogart și al său Șoim Maltez. Poate dintr-o naivitate și impresionabilitate de copil, am asociat conceptul de acțiune matură cu pelicula filmată pe opt milimetri, în alb-negru și cu un erou principal flegmatic, dar ușor depresiv, aidoma „ochiului privat" jucat cu dibăcie de antemenționatul (mare) actor. Nu la Sin City, de exemplu, cu toate că, sărăcuțul, se incadrează destul de bine în rigorile genului. Așa că mare mi-a fost bucuria să aud că Team Bondi, sub patronajul și cu sprijinul celor de la Rockstar, au în lucru un L.A. Noir, plasat în partea târzie a decadei patruzeci din secolul XX și centrat taman pe investigație, cu o abordare proaspătă și nemaiîntâlnită în jocuri video. După ce am păpat Saboteur pe pâine și am scuipat înăcrit execrabilul sequel pentru atât de dragul City of Lost Heaven, parcă intra la fix un action-adventure plasat în perioada respectivă, care să-mi spele dezamăgirea trăită la ultimul contact cu un astfel de joc.

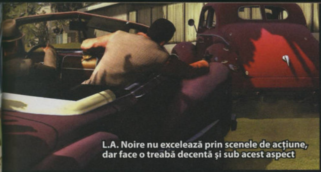
După WWII, foarte mulți copoi

Mâna scenaristului te pune-n pantofii lui Cole Phelps, un adevărat erou de război, decorat și toate cele, care, precum o mulțime de soldați întorși pe meleagurile natale, încearcă să-și câștige existența practicând o meserie apropiată de activitatea belicoasă. Așa că, din ofițer în armată, devine oarecum natural un mărunt ofițer în forța polițienească a Orașului Îngerilor și împarte justiția cu o mână de fier și un ochi de vultur. Da, Phelps este oarecum o excepție de la regula veteranilor bântuiți de orori, care nu se mai integrează niciodată în societatea pe care-au apărat-o. Carierist ambițios și luptător pentru dreptate, protagonistul pe care-l vom controla (spoiler și nu prea – cea mai mare parte a jocului) vrea să fie cel mai bun copoi pe care l-a avut mâna legii



Plățile bancare dăunează grav sănătății


Vezi ce degete lungi am? Acum, imaginează-ți că ți le bag în ochi!



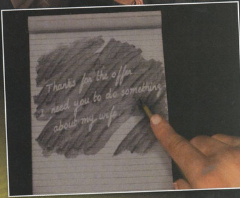
L.A. Noire nu excelează prin scenele de acțiune, dar face o treabă decentă și sub acest aspect



dată, însă dă totodată dovadă de o modestie debordantă pe întreaga durată a jocului. Aici intervine jucătorul, căruia producătorii îi încredințează soarta lui Cole Phelps.

Felul în care este prezentat jocul aduce un aer proaspăt în domeniu, cu avantajele și dezavantajele proprii. Bunăoară, scheletul constă în serii de cazuri grupate cronologic, pe care tânărul Phelps trebuie să le rezolve pentru a progresa în poveste. Ele sunt intercalate atât cu flashback-uri din armată (nu unele violente și traumatizante, ci revelatoare pentru relația cu ai săi camarazi), cât și cu insight-uri despre evenimente care se petrec în paralel. Acestea din urmă apar găsind și „citind" ziare. Chestia drăguță este că examinând ziarul îndeaproape, se declanșează un filmuleț care ne arată de fapt povestea din spatele articolului. Pe măsură ce Cole rezolvă cazuri și schimbă birourile ca pe niște perechi de șosete (de la uniforma de stradă, ajunge rapid detectiv la biroul Trafic, apoi Omucideri, Moravuri, etc.), toate elementele narative se îmbină cu mici detalii și anumite personaje întâlnite în timpul cazurilor, țesând lent, dar sigur principalul fir narativ. E drept, dimensiunea narativă se urnește greu pe ansamblu, însă apare un fenomen care m-a făcut să trec rapid peste asta: inițial, descoperirea elementelor inedite de gameplay și micilor povești inserate în cazuri m-a făcut să ignor faptul că povestea de ansamblu nu prea pare să avanseze. Ulterior, când cumpăna începe să încline invers și m-am acomodat cu gameplay-ul, iar investigațiile au început să devină puțintel repetitive ca gameplay, povestea își dăduse drumul suficient de tare încât să mă țină lipit de ecran, rezolvând caz după caz pentru a vedea ce se mai întâmplă. Singurul element care lipsește este fluiditatea, fiindcă trecerea de la un caz la altul este bruscă și elementele narative presărate cu mare băgare de seamă pe parcurs segmentează narațiunea în bucățele mai mici. Inspirația a venit în mod cât se poate de evident din vechiul Chinatown (Jack Nicholson) și mai ales recentul L.A. Confidential, iar cei care l-au văzut pe acesta din urmă probabil vor observa că în Phelps se amestecă destul de bine trăsături ale personajelor jucate de Russel Crowe și Guy Pearce în respectiva peliculă. Ba chiar, apare un mic bonus de Black Dahlia, dar nu vreau să vă stric plăcerea cu amănunte.

Avem așadar o poveste bună, inspirată de filme cu scenariu reușit, destul de solidă și palpitantă, însă ale cărei ițe se desfac lent, torturându-i pe cei mai curioși. L.A. Noir se deosebește de Mafia, spre exemplu, fiindcă în inculpatul nostru de astăzi, elementul de investigație este cel pe care pică accentul, iar structura de bază dată de orașul prin care mișuni relativ liber și poveste servesc pentru a-l pune în valoare. Adică este „investigation driven" mai degrabă decât un open-world condus de poveste. Că tot vorbeam de gameplay...





După față și statură, aș zice că-i numărul patru.

GTA întâlnește CSI

Nucleul pe care a fost construit L.A. Noir, în cei șapte ani de producție, este cel open-world specific pentru GTA, Mafia, Saboteru sau Red Dead Redemption. Ai un oraș plin de viață, convingător, unde primești acces în aproximativ toate zonele, poți conduce mașini, te cațeri

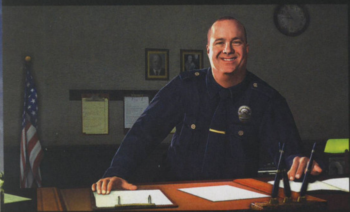


Remarcabil, tenul a rămas hidratat și la cinci ore după deces. Femeia se pricepea la cosmetice, nu glumă!



Sigur nu mai e nimic comestibil pe-aici, că mie foame de mor ?!!







Dă-i cu F16, să se vadă și microbu' mișunând pe ten!





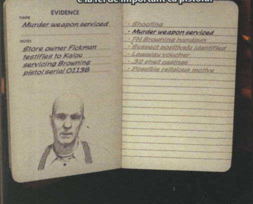
Potolește-te sau te fac sită!

pe clădiri și toate cele. Impersonând un detectiv, evident că nu ești lăsat să dezlănțui haos prin urbe, ba chiar, la sfârșitul unui caz, ți se vor imputa pagubele aduse atât spațiului public, cât și echipamentului din dotarea poliției, ca să nu mai vorbesc de eventuale victime colaterale. Și vă zic eu, nu dă bine la dosar să te joci de-a Arma Mortală 2 și să ornezi orașul cu plumb în mod gratuit. Așadar, există urmăriri și scene de acțiune frenetice, nu extraordinar de frecvente dar bine dozate în ansamblul poveștii centrate pe investigație. Pentru cei care vor o doză mai mare de adrenalină, apare posibilitatea de a răspunde la apeluri de urgență din mașină, care deblochează misiuni secundare specifice biroului pentru care lucrezi în momentul respectiv. După a șaptea sau a opta, am renunțat, deja plictisit de genul de acțiune pe care-l oferă, dar trebuie notat că odată cu rezolvarea lor capeți experiență și deblochezi chiar noi costume. Nu pur estetice, ci unele care te fac mai rezistent la gloanțe, mai eficient intr-ale investigării și așa mai departe. Partea cu adevărat interesantă sunt însă anchetele, așa că hai să vedem despre ce e vorba.

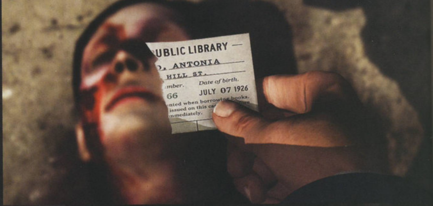
Odată ajuns la locul unei crime sau potențiale crime, ai la dispoziție perimetrul delimitat de echipă și trebuie să te plimbi prin el, examinând atât probele deja etichetate de cei ajunși înainte, cât și căutând posibile indicii în imediata apropiere. Pentru a nu te face să cauți chiar prin fiecare tomberon și sertar, jocul a fost conceput inteligent, astfel că gamepad-ul vibrează când treci pe lângă o zonă de interes. Acolo, apăsând un buton, poți începe să examinezi unul sau mai multe obiecte. Bineînțeles, veți avea plăcerea să examinați și să buzunăriți o grămadă de cadavre. Din fericire, jocul n-o dă în penibil, astfel că obiectele cu adevărat relevante pentr caz sunt alternate cu unele circumstanțiale și în genera neesențiale, dându-ți suficientă, dar nu prea multă bă ie de cap. Pe durata examinării unei zone, se aude o m zică specială de investigație, care însă încetează odată ce ai găsit toate punctele de interes, pentru a te impie dica să te învârți ca bezmeticul la infinit prin locație. Frumos este că, în anumite cazuri, m-am îndepărtat pu țin de perimetru și astfel am găsit obiecte cruciale, car mi-au ușurat semnificativ ancheta. De asemenea, dacă la un moment dat te blochezi, merită să te consulți cu partenerul (diferit pentru fiecare birou în parte). Să nu uităm de colegii copoi aflați în locație, dintre care, evident, legistul ne este cel mai prețios partener. Ce ne fa cem cu atâtea obiecte? Păi simplu! Unele chestii, ca locații din fotografii, numere de serie și plăcuțe de înmatriculare, parțiale sau totale, impun să dai un telefon la dispecerat pentru a afla detalii ca adresa exactă proprietarul, în timp ce, pe durata cazurilor, vei sta în egală măsură cu sufletul la gură să afli ce-a mai descoperit legistul. Atât probele, cât și martorii, locațiile și de taliile unui caz își fac loc în carnețelul tău de bun detec tiv, un instrument pe care-l veți folosi mai des decât pistolul.

Totul gravitează în jurul obținerii unei mărturii sau chestionarea martorilor în căutarea unor indicii care să ducă investigația mai departe sau să aducă rezolvarea cazului. Aici intră în schemă nemaivăzuta mimică facia lă, cu adevărat reușită, prin care poți ajunge să-ți dai seama relativ ușor dacă un martor minte, are ceva de asuns, intră în pănicuță, se enervează sau este sincer și senin ca un mielușel. Practic, după ce strângi preferabil toate obiectele de interes din locația sau locațiile dispo

Pentru un detectiv, carnetul de notițe e la fel de important ca pistolul



Acum că știm și data nașterii, putem comanda gravura funerară...





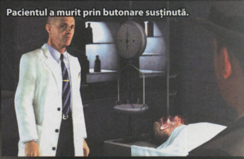
Mă scuzați, aveți cumva o cretă?

nibile, te apuci de sporovăit cu martori, suspecți și persoane legate de caz. La intervievarea unui personaj, ai subiecte pe care-l poți chestiona, apoi ai fie opțiunea să-l crezi, fie să te îndoiești (care declanșează o reacție destul de dură și uneori stupidă a lui Phelps) sau să spui de-a dreptul că minte, confruntându-l apoi musai cu o dovadă în acest sens din lista de probe. N-o ai sau n-o nimerești, ghinion. Și vreau să vă zic că am fost uneori foarte frustrat, știind că ticălosul sau ticăloasa minte, dar am eșuat să aflu mai multe alegând dovada nepotrivită pentru a confrunta declarația falsă. Din fericire, nu e musai să le nimerești pe toate, iar la sfârșitul cazului jocul îți spune cam pe unde ai fi putut face mai mult și ai oricând opțiunea să-l rejoci independent de poveste, din meniul jocului, pentru a vedea toate abordările și cursurile posibile de acțiune. Uneori poate deveni ușor frustrant, alteori riscă să plictisească ușor, însă, în cea mai mare parte, mecanica de investigație este extrem de reușită și fabulos completată de poveste, secvențele de acțiune și în general decorul urban foarte bine realizat. E singurul joc care m-a făcut să mă simt într-adevăr investigator, iar acest merit nu este deloc unul mărunt.

Bila albă de final

Mi-e teamă că spațiul limitat nu-mi permite să desfășor mai multe detalii, însă iată ce cred: chiar dacă L.A. Noir nu inspiră nici pe departe în totalitate ceea ce asociez cu filmele noir și apreciez la ele (a propos, poate fi jucat cu filtru alb-negru, pentru efect), reușește să integreze organic și destul de natural o mulțime de elemente de gameplay care-l fac o propunere sănătoasă de pierdut timpul liber. Mai ales că cele peste douăzeci de cazuri, din ce în ce mai complexe pot dura, în funcție de cum joci, peste treizeci de ore, adică suficient cât să-și merite banii cu vârf și îndesat. În același timp, în favoarea lui, pot spune că este mult mai mult decât o sumă a elementelor lui și m-a convins pe deplin. Cel mai frumos compliment pe care i-l pot face și totodată argument pentru ca voi să-l jucați este că l-am jucat în cea mai mare parte cu spectatori, care urmăreau și ei cu sufletul la gură ce se mai întâmplă, scoțând adesea câte-un murmur de admirație sau dezaprobându-mi abordarea. Bomba: printre spectatori s-a numărat și soția mea, care de felul ei detestă jocurile și abia suportă faptul că îmi pierd atâta timp cu ele. Și credeți-mă fraților, dacă ea a zis că e un joc bun și inteligent, înseamnă că jocul chiar merită încercat de fiecare dintre voi în parte. Dacă nu aveți consolă, veți avea ocazia să-l butonați pe PC, cândva la toamnă.

■ **Caleb**



Pacientul a murit prin butonare susținută.



VERDICT LEVEL

\+
- animație facială de stă coada-n mâță
- mecanică de joc originală și captivantă
- poveste interesantă, dialoguri în general bine scrise și jucate

\−
- povestea își dă drumul greu, ritmul de joc e destul de lent și fragmentarea pe episoade / cazuri taie din imersiune
- personaje bine conturate, dar nu sensibilizează suficient

PE SCURT:

Suflu proaspăt, cu gameplay inteligent și captivant, acest action-adventure de investigație reclamă toată atenția și considerația, în ciuda unor asperități, care însă nu reușesc să-i reducă din merite. Nu e chiar atât de noir, dar e bun!

9

Gen Action/Adventure **Producător** Team Bondi **Distribuitor** Rockstar Games **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.rockstargames.com/lanoire

CERINTE MINIME:

Consolă Xbox 360/PlayStation 3 (din toamnă vine și pe PC, ieeee)

ALTERNATIVA (POATE) SHERLOCK HOLMES

Nu prea există un joc care să facă ceea ce face L.A. Noir și să aibă același aer. Pe de o parte ai Mafia, pe de alta adventure-uri de investigație ca seria Sherlock Holmes, dar... mai bine uitați-vă la L.A. Confidential și butonați-l acum sau, dacă n-aveți consolă, la toamnă, pe PC.

Nostalgia are termen de expirare

DUKE NUKEM FOREVER



Nu credeam că o să mă aflu vreodată față în față cu un document pe tema aceasta. De asemenea, recent am ajuns la concluzia că au trecut ceva ani de când mă joc şi, în consecinţă, nu toată lumea prinde trimiterile mele la exemplare dintr-o eră de mult apusă. Dar cum am ceva mai mult spaţiu să mă desfăşor acum cu Duke Nukem Forever, sper că vă place şi istoria.

Principii de bază ale Dukeologiei

Totul a început în 1991 cu Duke Nukem, un personaj cu surplus de testosteron care salva lumea, şi a continuat în Duke Nukem 2 cu acelaşi lucru. Pentru mine, însă, primul contact cu Duke a fost şi cel mai reprezentativ pentru serie: Duke Nukem 3D. Alături de Wolfenstein cu acelaşi nume şi Doom, Duke Nukem a fost unul din pionierii genului FPS, aducând ca noutate nivelurile non-lineare care puteau fi explorate mai dinamic, precum şi mediul înconjurător interactiv: lumini care puteau fi aprinse/stinse, elemente de mediu care puteau fi alterate etc. Grafica, la rândul ei, a fost la vremea aceea revoluţionară. Cât despre Duke...

Duke cel din 1996 vine dintr-o eră a Schwarzeneggerilor, Stallonilor şi Van Dammilor. E arhetipul macho man-ului egocentrist, misogin, arogant şi mai prost decât o cărămidă care nu a terminat şcoala primară. Duke se voia o parodie a lui însuşi, amintind pe alocuri de Leisure Suit Larry. Umorul, însă, ori era suficient de bun încât să mi se pară amuzant, ori eram eu prea mic ca să observ absurditatea lui. După câteva expansion-uri, Duke Nukem a dispărut în negura vremurilor cu promisiunea unui sequel: Duke Nukem Forever. Şi Forever a fost.

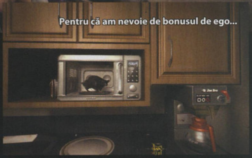
3D Realms a început dezvoltarea lui Duke Nukem Forever în 1996, iar eu am auzit de el prima oară în 1998, la ceva timp după ce data de lansare a fost ratată. 3D Realms a început să facă promisiuni electorale că Forever va apărea „când e gata", iar pe măsură ce treceau anii, data de lansare se tot amâna. Detaliile despre joc erau puţine şi minime: mai un screenshot, mai un hands-on de la un jurnalist care a făcut suficiente favoruri sexuale ca să ajungă la 3D Realms acasă, un teaser de 3 secunde şi aşa mai departe.

Cândva, după 2002, comunitatea gamerilor a renunţat definitiv să mai spere şi a declarat jocul vaporware (un software care e anunţat de o firmă producătoare, dar nu e niciodată lansat). 3D Realms a continuat să se bată cu pumnul în piept că jocul va fi lansat, în timp ce arăta practic un deget nepoliticos comunităţii lansând alte titluri: Max Payne, Prey (alt joc considerat la vremea lui vaporware).

Asta până în 2009, când 3D Realms a concediat echipa responsabilă cu dezvoltarea şi a anunţat că Duke Nukem va fi Never. Echipa



Vai, Duke, dar ce șireturi lungi ai...


Pentru că am nevoie de bonusul de ego...

și-a făcut bagajele și a continuat dezvoltarea în privat ca Tryptich games, muncind din aceeași clădire ca și Gearbox Software (câteva titluri Half Life, Borderlands), de la care mai cereau din când în când câte o cană cu zahăr sau resurse. Și așa, cu chiu, cu vai, munca a continuat și jocul a fost anunțat printr-un trailer în care Duke se juca Duke Nukem 3D, iar două gemene care cred că îi legau șireturile, deși nu pricep de ce gemeau, îl întreabă dacă i-a plăcut jocul. Duke anunță că, după 12 ani, ar face bine să fie bun. Nu știu de unde și până unde 12 ani, din moment ce jocul a fost început în 1996 și a fost terminat în Anul Domnului 2011.

Fiind colaborator pentru LEVEL, nu prea primesc jocurile de pe A-List (vezi Ghostbusters Sanctum of Slime), acestea fiind de regulă rezervate redactorilor, de aceea am fost surprins când Kimo mi-a dat un review key de Steam pentru unul din cele mai așteptate jocuri din istorie. Am plâns. Am mulțumit. Am jurat că nu-l voi dezamăgi.

Dar pe urmă am înțeles.

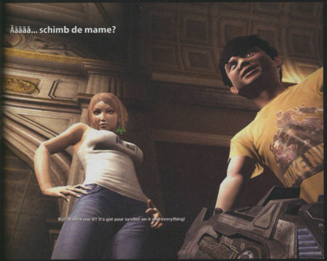
Un' te duci tu, Dukeule?

Jocul începe într-o manieră similară cu Prey: într-o toaletă publică. Dar unde în Prey primul cadru era fața protagonistului în oglindă, în Duke Nukem Forever e un pisoar și cuvintele „Press Left Mouse Button to Piss" pe ecran.

...

Ok, jocule, nu e chiar cel mai grațios început, dar e Duke Nukem, așa că o să presupun că scena asta se voia amuzantă. Câțiva pași mai încolo, suntem puși față în față cu doi polițiști în fața unei table albe pe care e desenat cu markerul un plan de atac asupra unui extraterestru, iar cei doi decid că pasul al treilea al planului este „Profit!". După această glumă furată din South Park, putem interacționa cu tabla pe care e desenat planul și putem face cam ce vrem noi cu markerele. În mod evident, am desenat un penis. Înainte să mă judecați, vreau să declar sus și


Nava mă-sii



Ăăăăă... schimb de mame?


Pentru țară și popor, lovesc alieni în picior



Sister Act



Orice comentariu e derizoriu



SHORYUKEN!

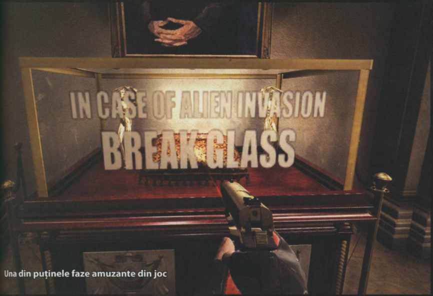
tare că jocul m-a obligat.

Avem un joc imatur care se bălăcește în umorul său de prost gust, ne dă cu surplusul de testosteron peste față cu fiecare ocazie posibilă, iar în timpul liber pune cât mai multe perechi de sâni pe ecran. Jocul ăsta VREA să desenezi un penis și știe că asta vei face. Își asumă responsabilitatea în momentul în care îți dă markerul în mână.

După ce termini să desenezi Capela Sixtină, un polițist se entuziasmează ce plan genial ai desenat și poți continua către stadionul din Duke Nukem 3D unde te vei lupta cu bossul final de acum mulți ani. Viața lui Duke este protejată de un strat superior numit Ego. Viața începe să scadă abia după ce Ego-ul lui Duke este suficient de rănit, iar în stilul shooter-elor de actualitate totul se reîncarcă după puțin timp în care nu ești lovit.

Ego-ul maxim al lui Duke crește omorând boșii sau interacționând cu diversele obiecte din mediul înconjurător. De exemplu, la un moment dat am găsit niște pungi de popcorn pe care le-am pus în cuptorul cu microunde, iar jocul m-a recompensat cu puncte bonus de ego pentru că am interacționat cu mediul. Apoi am





Una din puținele faze amuzante din joc

găsit un șobolan și l-am pus în cuptorul cu microunde, iar jocul m-a recompensat cu puncte bonus de ego pentru că sunt un rahat de om. Alte lucruri interesante pe care le poți face pentru a primi bonusuri sunt să joci pinball sau să-ți faci o copie xerox la fund.

Dar umorul de prost gust nici măcar nu începe să se facă remarcat până când Duke ajunge să interacționeze cu oamenii...

Grotescus umanum est

Tot umorul lui Duke Nukem Forever (cu mici și rare excepții) e parcă rupt din parodiile proaste cu „Movie" în coadă apărute în ultimii 10 ani. Gemenele menționate mai sus care îi... legau șireturile lui Duke sunt numite „The Holsom Twins", Duke stă la etajul 69 al unei clădiri, ia 69 de gloanțe de pe jos, când un copil îi cere un autograf, el desenează un penis (am mai explicat, e vina jocului), face o pauză de la salvat lumea pentru a spiona o domnișoară aflată într-un moment amoros cu ea însăși, când e micșorat de un dispozitiv extraterestru, o doamnă spune către COPILUL EI că știe unde ar vrea să-l bage pe eroul nostru (apropo, doamna poartă un pulover cu „Got Milf?").

Dar adevăratele delicii apar doar când Duke ajunge în baza extraterestră care e făcută din materie organică, iar designerii au profitat de asta din plin... coconii în care stau extratereștrii în stare latentă sunt fără niciun dubiu modelați să arate cât mai vaginal posibil, iar ușile sunt invariabil sfinctere pe care Duke le deschide...

Scuze, am nevoie de un moment...
Le deschide...

Le deschide gâdilindu-le cu un deget. Iar dat fiind că toate femeile sunt răpite de extratereștri și însărcinate cu... doar însărcinate, nivelurile respective nu duc lipsă nici de sâni. Peste tot. Oriunde. În pereți, în podea, pe tavan, sâni să fie!

A, și mai poți să și scoți una-alta din diverse obiecte care plutesc prin vasul de toaletă, dar deja nu mă mai surprinde acest mic amănunt.



First Person Sh**ter

Dar hai să vorbim și despre joc în sine, nu despre cât de prost e designul.

Jocul e prost. Ba, pardon, nu e prost în sine, dar e mult prea prost ca să fi stat așa de mult timp în dezvoltare. Game designul e fragmentat și se vede. Nici măcar jocul nu știe ce vrea de la sine sau de la tine. În primul rând, nu văd de ce ai face un sequel la Duke Nukem, un joc cu o multitudine de arme și să dai voie jucătorului să care doar două la un moment dat. E o prostie să te vrei nostalgic, dar să aduci tocmai inovările care dăunează experienței. Și să fim serioși, nu se poate pune problema de realism în Duke Nukem. Pe lângă diversele arme, majoritatea din jocul precedent: pistolul, shotgun-ul, mitraliera Ripper, RPG-ul etc., mai ai și accesorii mai vechi sau mai noi: grenade. Tripmines, steroizii care te transformă într-o mașinărie de luptă corp la corp, ochelarii cu vedere pe timp de noapte, clasicul holoduke pentru distragerea atenției și berea care cu prețul acurateței te face mult mai rezistent. Și cu toate acestea, jocul e simplist și trivial.

Te pune față în față cu câțiva inamici, îi omori, îți intri în mână și pe urmă gata. Trebuie să navighezi prin coridoare și puzzle-uri cu motorul fizic al jocului până la următorul grup de 5 inamici. Când începi să te obișnuiești cu ritmul, se duce totul naibii pentru că următoarele două niveluri vor consta în condusul unei mașini.

Din punct de vedere tehnologic, jocul nu are nimic interesant de arătat. Grafica e decentă și nimic mai mult. Ba chiar pe alocuri arată de parcă s-ar fi dat cu câteva straturi de zugrăveală peste level design, ceea ce probabil s-a și întâmplat.

Cum mai spuneau unii critici, se pot observa diferitele ere în care a fost dezvoltat jocul și influențele sunt multe, dar diluate, din acest motiv jocul suferind de o criză de identitate majoră care tinde de multe ori spre schizofrenie. Dar pe de altă parte... în ce joc mai poți omorî un monstru dându-i pumni în mod repetat în testicule?

■ **Paul Policarp**

VERDICT LEVEL

+ a apărut în sfârșit
− umorul de foarte prost gust, gameplay-ul nu încearcă să te absoarbă cu nimic

PE SCURT:
Un joc care ar fi fost aproape acceptabil dacă nu ar fi durat procesul creativ atât de mult. Așa e doar o dezamăgire totală.

5

Gen FPS **Producător** 3D Realms, Triptych, Gearbox Software **Distribuitor** NSteam, 2k Games **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** dukenukem.com

CERINTE MINIME:
Procesor Intel/AMD 2.0 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

ALTERNATIVA BULLETSTORM
Succesorului spiritual al lui Painkiller îi iese cu mult mai multă grație autoironia pe care o încearcă Duke Nukem. Dar pe de altă parte ar fi cam greu să nu.

Electrica, meet your daddy

inFAMOUS 2

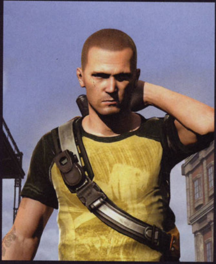
De când mă știu, am avut vise în care mă vedeam un fel de Superman care rupea tot ce prindea. Bătălii cu tot felul de creaturi mistice, războieli cu zombi nemorți sau tot felul de monștri care nu-și aveau locul pe lumea asta. Cred că d-aia m-am și apucat de meseria asta. Puteam și pot fi în continuare câte un erou pe zi. Batman azi, Superman mâine, încet-încet ți se formează o idee despre ce tip de supererou ți s-ar potrivi cel mai bine. Mi-am dat seama că eroul de tip balzacian, care nu evoluează pe parcursul aventurilor sale și rămâne același tânăr utopic de la început, nu e pentru mine. Îmi place sistemul de level-up. Îmi place să cresc atât pe planul forței brute, cât și pe planul forței mentale. Ba chiar mai mult. Surprinzător, sună interesant să poți crește chiar în personalitate. Cred că este cam prost spus să crești în personalitate, cea mai potrivită exprimare este să evoluezi. Așa că îmi place când apare un joc ce îmi oferă exact aceste lucruri. Un demiurg printre oameni, un zeu scoborât pentru a învăța muritorii o lecție, un erou care nu se sacrifică în totalitate pentru prostime, ci doar le dă o lecție.

Iată că Infamous 2 este exact jocul ce mi se potrivește ca o mănușă. Un individ care nu este deloc închistat în o geacă de blugi ordinară ce-i stânjenește mișcările (citiți asta ca o metaforă, chiar nu mă refer la geacă de blugi) și care are un țel. Un țel pe care nu trebuie să-l atingă într-un anumit fel, ci pe care doar trebuie să-l atingă. Oare câți oameni s-ar lăsa purtați de avântul pioneresc al faptelor bune dacă ar avea puterea absolută în mâini?

Voltaj²

Spre marea mea mulțumire, Infamous 2 este unul dintre jocurile în care în a doua parte nu-ți pierzi memoria, fapt care te face să îți iei personajul de la început. Nu trebuie să te reapuci să-l înveți să meargă sau să dea cu parul. Prietenul nostru Cole pleacă din start cu abilitățile câștigate în prima parte a jocului.

Asta înseamnă că cei care nu au jucat primul joc vor avea pe mână un personaj care deja știe să facă o grămadă de chestii și care are deja o poveste în spate. Așadar, înainte de a vorbi despre povestea din Infamous 2, trebuie să vă spun un pic despre ce s-a întâmplat în primul joc. Cole era un simplu mesager pe bicicletă. La un moment dat, trebuia să distribuie un pachet care s-a dovedit a fi un artefact dubios de puteri fenomenale, care a nivelat vreo două cartiere, iar lui i-a insuflat ceva puteri electrizante. Ca să facem povestea mai scurtă, Cole a supraviețuit carantinei din Empire City, iar acum trebuie să se ia în piept cu Bestia, creatura din profeții, cea care trebuie să nenorocească o lume întreagă. Evident, Cole MacGrath este alesul aleșilor care trebuie să-i dea bătăiță.





Jocul chiar așa începe, cu un Cole ultra încrezător în forțele proprii care se ia în piept cu Bestia. Evident că o ia în barbă urât de tot și se retrage cu coada între picioare în New Marais pentru a-și reface forțele. Acest New Marais este un oraș plin de farmec și culoare, o evidentă copie lirică a unui New Orleans de poveste. Muzică, voodoo, arhitectură fantastică și personaje dubioase, toate într-un mediu sandbox perfect.

La prima vedere, povestea pare foarte simplă: Cole trebuie să descopere un om de știință care-i poate augmenta proaspetele sale puteri pentru a putea face față Bestiei dezlănțuite. Dar cum în sud nimic nu este simplu, iar Miticii sunt răi și-ai dracului, Cole descoperă că trebuie să se ia de păr cu un oraș întreg pentru a-și putea atinge scopul.

Jocul și locul în care se petrece sunt imense, iar side quest-urile sunt enorme ca număr. Evident, ai putea să te ocupi doar de cele legate de poveste, dar vei descoperi foarte repede că cele secundare nu sunt doar de umplutură. Jocul nu crește cu tine în nivel. Etapele poveștii au boși sau monștri de un nivel clar, iar dacă ai ajuns prea repede la ei, ți-o iei pe cocoașă urgent. Așa că este bine să te ocupi un pic și de ce vrea nea Titi de la colțul străzii. Mai ales că aceste quest-uri secundare nu sunt deloc nasoale, iar experiența căpătată este binevenită. În afară de faptul că vei fi mai bine pregătit în momentele în care vei da nas în nas cu bandiții șefi, vei descoperi părți interesante ale poveștii. Întregul oraș este plin de porumbei călători ce transportă mesaje digitale de la diverșii implicați în poveste. Dacă nu te apuci să-i vânezi, rămâi cu niște goluri mari de tot și la un moment dat te trezești că se întâmplă niște chestii la care nu te aștepți. Această abordare a storyline-ului mi se pare bestială, pentru că te face să vezi întregul conținut al jocului, fără să te simți forțat, mai ales dacă îți plac jocurile sandbox în care nu ești îngrădit deloc.


PATRICK BROWN







Pe lângă existența acestei plenitudini de quest-uri, jocul este foarte libertin și în ceea ce privește modul tău de a te ocupa de probleme. Dacă vrei să fii un supererou adulat de mulțime, poți alege să fii Clark Kent-ul din New Marais, dar dacă ai de gând să faci orașul ruine pentru a-ți atinge tu scopul, o poți face fără niciun fel de probleme. Dualitatea aceasta îți dezvoltă personajul în două moduri diferite și puterile tale se vor modifica după cum le folosești. Jocul este plin de surprize, iar una dintre cele mai plăcute a fost modul în care abilitățile de care vă vorbeam mai sus se modifică. Să zicem că ai ajuns în momentul în care grenada electrică pe care o folosești pentru a-ți doborî adversarii de la distanță poate fi upgrad-ată la următorul nivel, pentru că ai devenit mai bun sau mai rău. Nu trebuie să cheltui bani sau puncte de experiență pentru a o îmbunătăți, ci trebuie să faci un anumit challenge care implică aruncarea în aer a cinci mașini în câteva secunde. Jocul este o provocare constantă.

Singurul aspect al jocului de care am fost nemulțumit a fost faptul că parkour-ul nu este spectaculos din punctul de vedere al animației. Cole se poate cățăra pe fațada clădirilor la fel cum Altair o făcea în Assassin's Creed, cu o excepție. Nu arată la fel de natural. Când Altair escalada o clădire, vedeai fiecare priză pe care o făcea. Aici totul este cam aleator. Tot ce trebuie să faci este să sari încontinuu pe fațadă și cumva ajungi sus. Păcat, dar asta e.

Una peste alta, Infamous 2 este un joc extraordinar, care în mai bine de douăzeci de ore te ține cu inima-n chiloți și, mai ales, are și rejucabilitate. Te poți reapuca de el și poți face lucrurile complet diferit, pentru un final la fel de diferit.

■ Koniec



VERDICT LEVEL

+
- poveste interesantă
- moduri diferite de abordare pentru două rezultate complet diferite
- nu se termină una-două

–
- modul parkour lasă mult de dorit

PE SCURT:
Unul dintre cele mai faine jocuri ale anului, Infamous 2 este cea mai bună investiție pe care o poți face pe PlayStation 3 la momentul de față. Acțiunea, povestea interesantă și cele două moduri complet diferite prin care poți aborda problema îl fac să fie un joc ce nu trebuie să lipsească din colecția ta.

9

Gen Action/Adventure **Producător** Sucker Punch **Distribuitor** SCEE
Ofertant Partenerii SCEE **ON-LINE** infamousthegame.com

ALTERNATIVA SPIDERMAN WEB OF SHADOWS
Același tip de joc sandbox, aceeași acțiune frenetică și tot un supererou. De data asta unul pe care îl știi de când ești mic.



În ediția lunii iulie veți putea citi:

În zodia 3D
Tehnologiile și device-urile potrivite unei experiențe 3D totale

Conversie inteligentă a filmelor
Faceți orice material video să ruleze pe player-ul de acasă

Telefoanele ucid?
Semnale îngrijorătoare din lumea telefoanelor mobile

Test: Plăci de bază Sandy Bridge
Cele mai puternice plăci de bază construite în jurul noii arhitecturi Intel



FPS + Tower Defence = Love

Se pare că, după ce v-am înnebunit cu toate ciudățeniile posibile de pe Wii și internet, a venit rândul jocurilor de PC să-mi treacă prin mână. Bine, ciudățenie poate e prea mult spus în cazul lui Sanctum, dar nu cred că greșesc când spun că, până acum, nu am mai avut niciun First Person Tower Defence Shooter în revistă. De fapt ce spun eu, cred că e primul joc din lume de acest gen. Inițial, am fost sceptic în ce privește combinația, dar nu i-a luat mai mult de 10 minute ca să mă câștige. Trebuie să subliniez că l-am jucat pe Hard pentru că, maniac fiind în ale Tower Defence-urilor (Plants vs Zombies încă îmi mai mănâncă și bucură zilele), am găsit nivelul de dificultate Normal prea ușor. Toată experiența mea de joc vine astfel sub acest nivel de dificultate, iar voi s-ar putea să găsiți jocul mai mult sau mai puțin antrenant/interesant decât mine, în funcție și de experiența și dibăcia voastră, dar și de nivelul de dificultate ales. M-aș putea plânge că diferența dintre Normal și Hard e prea mare, dar cine face asta când gameplay-ul este atât de corect cu tine? De fapt, echipa Indie din spatele jocului a dus de-a lungul timpului toate elementele la perfecțiune. Lumea s-a plâns că are prea puține hărți – au mai venit cu două (una este doar pentru modul cooperativ), că are bug-uri – au fost eradicate, că framerate-ul are de suferit în anumite condiții – acum totul merge lin, că lag-ul e din când în când prea mare în multiplayer – rezolvat. Și așa mai departe către un joc excepțional care costă doar 15 euro, dar care oferă suport și devine din ce în ce mai bun/mare odată cu trecerea timpului. În momentul scrierii articolului, băieții de la Coffee Stain Studios se pregăteau să lanseze coop-ul în 4 și probabil o nouă hartă făcută special pentru acest mod.



Prima hartă a jocului și enciclopedia bestială

De jucat, se joacă extrem de simplu. Inițial, pornești în modul de construcție-fortificare în care alergi de colo-colo pentru a bloca accesul pe anumite rute sau pentru a îmbunătăți turelele, upgrada armele pe care le deții, schimba traseele dacă nu merg cum ți-ai imaginat etc. până când ți se termină banii. Ți se oferă câțiva la fiecare sfârșit de val. După care apeși un buton și valul de monștri intră în „arenă". Cum toți au un punct sensibil și în modul Hard (greu) nu e suficient să lași turelele să-și facă datoria, te vezi nevoit să sari în fața sau în spatele lor, dacă punctul lor sensibil e poziționat acolo, și să pornești măcelul ca în orice alt shooter. De fapt pac-pac-ul seamănă foarte mult cu cel din Serious Sam, lucru foarte bun, cu singura diferență că monștrii/fauna extraterestră nu te atacă, ci își văd de drum către reactorul pe care-l păzești. Bine, dacă nu te dai din calea lor, te vor călca în picioare, cu efecte foarte neplăcute pentru că te vor dezorienta și arunca cât colo. În Sanctum nu mori niciodată, doar se termină jocul dacă suficient de multe animăluțe-loaie scapă și se aruncă în reactor. Gândești



Detaliile și frumusețea nivelurilor. Abia după ce a[m] făcut print-ul am observat platformele din depăr[tare]



În faza de construcție, upgradând un turn-fulger către un nivel 6, maxim, extraordinar de puternic și scump



Prin vizorul puștii cu lunetă, executând câteva „tancuri" încă din inima pădurii


Au scăpat. Am schimbat de zeci de ori strategia până când am reușit să continui convenabil

însă mult. Pentru că nu întotdeauna soluțiile alese de tine vor funcționa. Enciclopedia pusă la dispoziție este bestială și poți vedea în orice moment ce fel de monștri conține următorul val, pentru a te pregăti. Astfel, în momentul în care urmează să intre în arenă „tancuri", ar fi bine să amplasezi/cumperi câteva turele cu mare putere de foc sau măcar să-ți upgradezi pușca cu lunetă dacă ai ales să mergi pe multe turele cu putere mică de foc, dar foarte rapide. Bineînțeles că poți alege și să vinzi din turelele cumpărate, dar banii sunt întotdeauna prea puțini în modul Hard și deja ești în pierdere în momentul în care o faci. Și așa mai departe, dacă observi că următorul val este unul aerian, ar fi bine să plasezi câteva lansatoare de rachete sau, dacă e unul de alergători (accelerează foarte mult pe linii drepte), ar fi bine să complici labirinturile. Armele sunt trei la număr, două dintre ele având și foc alternativ. Un automat de asalt, foarte bun pentru luptele în spații mici, cu aruncător de grenade, excelente împotriva „puhoiului". Pușcă cu lunetă, foarte puternică, dar foarte lentă, bună mai ales la început, când aștepți animalele să se apropie din păduri, dar și împotriva zburătoarelor nu tocmai rezistente. A treia armă este un freezer, care are un cooldown, sau poate warmup ar fi cuvântul mai indicat, nesimțit, dar care devine indispensabilă pe Hard pentru că poate îngheța sau încetini monștrii pe perioade scurte de timp, suficiente însă cât să te scoată la liman, mai ales dacă ai în preajmă și turnuri/tunuri de calitate. Deși upgrade-urile dublează de fiecare dată puterea de foc, de la un moment dat încolo costurile devin prea mari și nu sunt întotdeauna soluția câștigătoare. Am observat că 10 turnuri cu putere medie de foc și pătrundere, chiar și neupgradate, sunt mai eficiente decât o armă dusă la nivel maxim. Bine acum dacă sunteți maeștri shootăriști, poate mai echilibrați balanța, dar în nici un caz nu veți reuși să supraviețuiți tuturor valurilor unui nivel numai cu armele din dotare, fie ele și upgradate la maximum și extrem de satisfăcătoare de altfel. De fapt, toate componentele jocului sunt excelente, nu numai gameplay-ul. Motorul Unreal 3 își arată mușchii cu niște panorame și teleportări spectaculoase, motorul fizic produce un dans al morții îmbătător, iar muzica este întotdeauna excelentă, calmă sau antrenantă, în ritm cu acțiunea.

Multplayerul este cooperativ și este interesant să stai să discuți cu prietenul sau prietenii - jocul este unul dintre acelea care poate fi „jucat" și de către cei care stau pe margine – despre strategiile de amplasare și cumpărare. După care să pornești nebunia, în care doi oameni, pe viitor până la patru, vor trage și alerga prin nivel pentru a opri tot ce mișcă. Nu recomand însă încercarea jocului fără posibilitatea comunicării verbale, pentru că va fi frustrant.

Am crezut că voi termina repede cele 4 hărți single, m-am înșelat, pe hard m-am zbătut în idei ore în șir, așa că pentru mine nici măcar această plângere frecventă de pe interneți nu a ținut. Sanctum a fost, pentru ce oferă, un joc aproape perfect. Care mai seamănă pe deasupra și cu Portal. Jos pălăria.

■ ncv



Boss-ul acesta vă va scoate peri albi la început dacă vreți să terminați perfect nivelurile

VERDICT LEVEL

+
- grafica
- gameplay-ul
- dificultatea
- muzica

–
- reluarea nivelurilor când nimic nu merge
- pentru unii prea scurt

PE SCURT:

Un joc dus la perfecțiune de o echipă pasionată. La doar 15 euro, este cel mai frumos Tower Defence existent. Dacă îți place genul, nu-l rata.

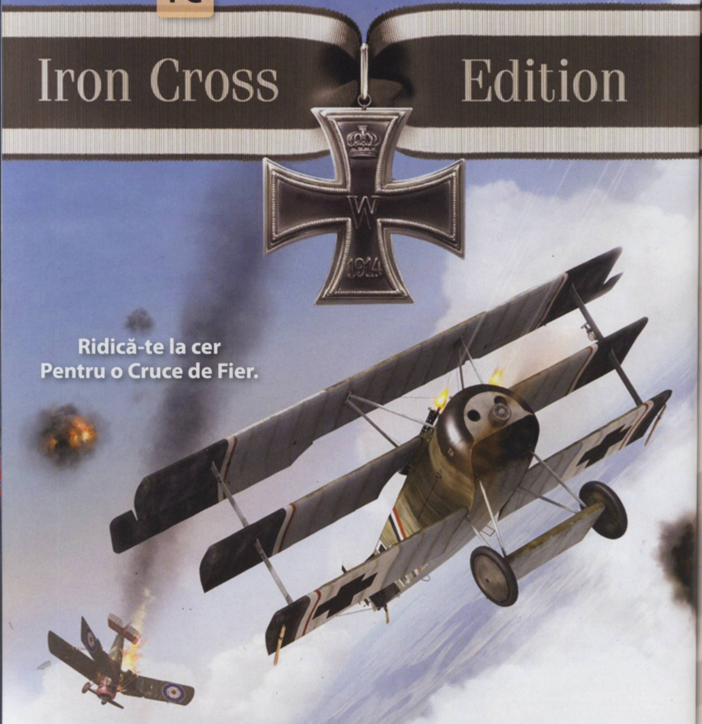
8.6

Gen FPS Tower Defence **Producător** Coffee Stain Studios **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** facebook.com/SanctumGame

CERINTE MINIME: **Procesor** CPU QuadCore @ 2 GHz **Memorie** 4 GB RAM **Video** VGA: 512 RAM, compatibilă hardware DirectX9

ALTERNATIVA COMBINAȚII

Dacă vrei un shooter care să-i semene, mergi pe un Serious Sam HD, dacă vrei un first person care să-ți dea de gândit, Portal 2, dacă în schimb cauți tower defence de calitate, eu încă spun că Plants vs. Zombies a rămas cel mai bun joc al genului.



Ridică-te la cer
Pentru o Cruce de Fier.

RISE OF FLIGHT

The First Great Air War

Originile jocului Rise of Flight se pierd în negura timpului. Astfel, pe la două mii zero zero patru, un grup de modificatori strânşi sub numele de „GT", de la „Gennadich Team", lansa utilitarul Il-2 Server Commander, preluat ulterior de majoritatea serverelor online de Il-2 Sturmovik. Membrii echipei GT, însă, nu se mulţumesc numai cu această înfăptuire - importantă - şi nici cu alte modificări de mai mică greutate aduse excepţionalului simulator de aviaţie WW II. Aşa se face că, doi ani mai târziu, aceştia pornesc un proiect ambiţios care ţintea mai jos în timp, dar foarte sus ca semnificaţie pentru pasionaţi: aviaţia de luptă a Primului Război Mondial. Astfel a luat naştere „Knights of the Sky", proiect pe care au agreat să-l aducă sub tutela Neoqb, dezvoltator de jocuri şi servicii de internet din spaţiul ex-sovietic.

În anul 2009, jocul este lansat sub numele


Vânători încălzindu-şi moto

CONFIGURAREA CÂMPULUI VIZUAL

Una din problemele foarte importante de care se izbesc proiectanții unui avion este cea a câmpului vizual al pilotului. Deși acum pare ușor să faci o cupolă din plexi sau din materiale sinterizate, din care să se vadă perfect în toate direcțiile, realitatea este un pic diferită dacă privim lucrurile din perspectivă istorică. De altfel, chiar și în al Doilea Război Mondial existau diferențe notabile între câmpurile vizuale oferite de diversele modele de avioane. Vă dați seama că, cu atât mai mult, în Primul Război Mondial situația câmpului vizual al pilotului era mult, mult mai problematică.

Păi, să ne gândim în primul rând la faptul că majoritatea avioanelor din acel timp erau biplane, adică aveau două aripi - vă dați seama că aripa superioară stătea numai bine în calea privirii pilotului. Apoi, la unele modele, și montanții aripilor reduceau din câmpul vizual. Mai adăugați la asta și faptul că avioanele nu erau tocmai manevrabile, ceea ce micșora mult din posibilitatea de a modifica orientarea câmpului vizual prin manevra avionului. De aceea, era mult mai rapid să privești pur și simplu în jos, peste bordul avionului - ceea ce te expunea imediat curentului de aer...

Așa se face că, în Rise of Flight, privitul după inamic/țintă nu este tocmai o treabă ușoară în configurația default, el trebuie reglat cel puțin o dată cu minuțiozitate de către jucător. Astfel, există posibilitatea de a configura locul, unghiul și nivelul de zoom pentru fiecare sector al câmpului vizual ce poate fi accesat cu ajutorul hat-ului de pe joystick. Practic, libertatea de configurare a poziției privirii pilotului per sector și a nivelului de zoom este totală, dar setarea trebuie făcută independent pentru FIECARE model de avion pilotabil, ceea ce consumă o cantitate serioasă de timp.

De ce trebuie să configurezi separat sectoarele de câmp vizual din fiecare avion în parte? Pentru că avioanele sunt foarte diferite, iar poziția în cockpit este și ea particulară. Simpla diferență în dimensiunile și amplasarea aripii superioare afectează dramatic câmpul vizual. La fel, parbrizele frontale sunt foarte diferite, lățimea cockpitului (semnificativă pentru privirea laterală în jos), amplasarea montanților, totul particularizează fiecare avion.

Ni se pare o dovadă de seriozitate a producătorului, care a oferit posibilitatea configurării în amănunt a privirii în fiecare sector al câmpului vizual, pentru fiecare avion în parte. Mai mult, există o secțiune extinsă a manualului care tratează această chestiune, oferind toate amănuntele necesare. Astfel, după ce vă obișnuiți cu această operațiune, nu este nici o dificultate să vă configurați câmpul vizual la toate avioanele pilotabile.



Față în față...



... un Fokker D.VII vânând un S.E.Va

Rise of Flight (titlul inițial era deja „ocupat" de un joc mai vechi). După încă un an, distribuitorul din Statele Unite al Rise of Flight, 777 Studios, relansează jocul pe piața nord americană, sub numele Rise of Flight Iron Cross Edition, pachet ce conținea nu patru, precum prima ediție, ci nouă avioane pe care se putea zbura. Totodată, în 2010, 777 Studios anunța achiziționarea tuturor drepturilor asupra Rise of Flight și ale producătorului său inițial, Neoqb.

În urma acestui take over, 777 Studios a devenit liberă să aplice un model de marketing propriu, ce a presupus împărțirea în pachete opționale a versiunilor jocului, ce pot fi cumpărate în trei variante de bază, la care se adaugă avioane vândute separat, precum și kituri de modificare a avioanelor disponibile. Varianta pe care am primit-o la test este Iron Cross Edition, versiunea 1.018.

Misiuni, campanii

Versiunea pe care am testat-o oferă trei opțiuni de joc efectiv în single player: Quick missions, Missions și Campaigns. Quick missions dă posibilitatea de a aranja rapid o sesiune de luptă aeriană, punând la dispoziția jucătorului câteva mijloace simple de control. În primul rând, harta poate fi aleasă din trei locații diferite selectate din harta principală, mare, a jocului. Apoi, se pot alege oponenții și tipul de confruntare, precum și altitudinea de început a fiecărei părți și distanța inițială dintre acestea. Opt checkbox-uri sunt și ele prezente aici pentru a permite selecționarea unor provocări suplimentare, precum artileria antiaeriană, baloanele de observație aeriană, trenurile, blindatele, clădirile, navele și artileria. Totul poate fi condimentat cu nori, vânt, turbulențe și condiții atmosferice variabile, după gust, prin folosirea unor butoane rotative din interfață. Astfel, cât se poate de simplu ca organizare și inițiere, modul de joc Quick Missions își justifică numele printr-o interfață foarte bine și la obiect concepută, la care nu ar strica să se uite un pic și alți producători de jocuri.

Secțiunile de Missions și de Campaigns conțin amândouă misiuni de luptă ce au o foarte atent reconstituită



O mândrețe de Pfalz D.XII



toare



Cockpit cu vizibilitate redusă: Sopwith Camel


M-sieur Poirot?...


Ultimele momente ale unui Breguet 14.B2

componentă de realitate istorică. Fiecare din aceste misiuni vine cu o prezentare a contextului în care aceasta se desfăşoară, care este cu minuţiozitate recreat folosind documente de epocă, pentru o cât mai mare acurateţe a simulării, care nu este realizată numai sub aspectul fizicii şi graficii, ci şi al adevărului istoric.

Dacă în Missions avem o multitudine de misiuni disparate, fără legătură între ele, în secţiunea Campaigns lucrurile stau altcumva. Una din cele trei campanii puse la dispoziţie de joc leagă misiunile într-o succesiune cu scop pedagogic - acela de a te familiariza cu pilotarea avionului şi cu tipurile de obiective de care ai parte în război. Celelalte două campanii îşi leagă fiecare în parte misiunile prin criteriul biografic: acestea descriu cu acurateţe istorică misiuni din carierele a doi aşi ai aviaţiei din Primul Război Mondial, unul american, celălalt german.

Ceea ce ne-a atras atenţia la toate aceste misiuni este varietatea lor. Şi nu ne referim aici numai la faptul că unele presupun bombardament la sol sau protecţie aeriană ori atacul unor baloane, bombardiere, avioane de observaţie sau vânătoare. Nu, lucrurile merg chiar în mai mare profunzime, până la condiţiile specifice unei anumite misiuni. Spre exemplu, în campania cu asul german Ernst Udet, este reconstituită o situaţie documentată istoric în care un aerodrom a fost atacat de un avion britanic imediat după aterizarea unei formaţiuni germane de avioane. Evident, acestea aveau puţin combustibil, dar Udet a decolat fără ezitare şi, în fereastra îngustă de timp


Mobila din SPAD 13.C1

- 5 minute - pe care i-o permitea puţinul combustibil rămas pe fundul rezervorului, a doborât avionul britanic.

În Rise of Flight sunt multe astfel de misiuni variate, cu condiţii aparte, speciale, date de contextul istoric real în care s-au desfăşurat. Important ni se mai pare şi faptul că producătorii jocului au făcut un lăudabil efort de a documenta impecabil realitatea istorică ce a stat la originea reconstituirii acestor misiuni, ceea ce asigură lecturi captivante din briefingul acestora.

Simulator

La capitolul simulare, Rise of Flight este cel puţin de nivelul unui Il-2 Sturmovik. Tot ce presupune acest aspect al jocului este prezent, de la comportamentul motorului, la dinamica de zbor şi la efectele g-urilor asupra pilotului. Evident, modelarea avioanelor este la rândul ei fără de cusur. Este de remarcat felul în care este redată relaţia cauză efect în momentul producerii defecţiunilor cauzate de focul inamic sau de pilotajul defectuos. Astfel, dacă inamicul îţi rupe cu gloanţele sistemul de hobane, se poate ca tu să nu observi nimic în neregulă, dar, la următoarea manevră mai bruscă, aripile să se rupă ca nişte vrescuri din cauza absenţei elementelor de rigidizare. Dar, ca un specific al Primului Război Mondial, aripile se pot rupe şi din cauza bruscării de către pilotul neexperimentat a comenzilor - cum este cazul cu un picaj urmat de o redresare smucită... Distrugerile sunt foarte bine realizate grafic şi ca efecte fizice, inclusiv la lovirea şi/sau supraîncălzirea motorului, a cărui funcţionalitate este diminuată progresiv.

Ca detaliu, am observat şi buna redare a efectului giroscopic indus de motoarele rotative ale modelelor timpurii. Acest efect giroscopic - gândiţi-vă la titirez - tindea să „rigidizeze" poziţia avionului, ducând la o funcţionare bruscă, sacadată, a comenzilor la anumite poziţii ale manşei. În Rise of Flight acest aspect este bine surprins, poate chiar puţin exagerat pe alocuri.

Dar, ceea ce se desprinde ca o concluzie din parcurgerea misiunilor şi campaniilor din acest joc este cât de


A se observa detaliile la sol


Simetrie şi rigurozitate germană în Fokker D.VII





Balon de semnalizare francez în flăcări

mult a evoluat aviația în intervalul scurt de la 1916 la 1918. Avioane devenite legendare în 1916 sunt ca simple Trabanturi în fața Mercedesurilor la întâlnirea cu modelele evoluate din 1917 și 1918. Prin excelenta simulare, Rise of Flight redă formidabil această paradigmă a dezvoltării rapide a aviației, fiind un adevărat documentar viu, interactiv, deosebit de interesant pentru pasionații de tehnică, istorie și aviație.

Iar asta cu atât mai mult cu cât oponenții artificiali din modurile de joc single player sunt redutabili, oferind provocări credibile și atractive pe ultimele două din cele patru niveluri de dificultate pe care pot fi setați.

Recomandăm insistent

Grafic, Rise of Flight este un joc de nouă generație între simulatoarele de luptă aviatică, dar cu vreo două generații rămas în urma jocurilor în general. Aparatele de zbor sunt excepțional redate vizual, atât ca texturi, cât și ca modelaj. Foarte important, nu sunt trecute cu vederea amănuntele - hobanele sunt, spre exemplu, modelate fără cusur, la fel și cockpiturile. De altfel, o dovadă de realism vizual care spune multe despre aplecarea producătorului către amănunt este adusă de culbutorii motoarelor, care nu sunt statici, nu sunt doar de decor, ci se mișcă, în raport cu rotația arborilor cu came.

În ce privește obiectivele de la sol, și acestea sunt bine redate vizual, poate cu mai puține amănunte în ce privește clădirile civile și detaliile de mică dimensiune ale reliefului, dar, în ansamblu, grafica solului este mulțumitoare și funcțională. Oricum, având în vedere dimensiunile uriașe ale hărții principale a jocului (125.000 km² din Frontul de Vest), ce poate fi parcursă fără întrerupere dintr-un colț în altul, se poate spune că producătorii au reușit să ajungă la un compromis convingător între cantitatea geografică și calitatea vizuală.

Este de discutat, însă, dacă jocul este bine optimizat ca performanțe grafice. În opinia noastră, se oferă suficiente opțiuni în fereastra de configurare a graficii, pentru a putea scala și adapta aspectul vizual în raport cu consumul de resurse, astfel încât calitatea graficii să nu fie semnificativ afectată chiar și la setări destinate sistemelor mai puțin puternice. Astfel, reglajele de detaliu al solului, texturilor, umbrelor, reflexiilor și chiar cele de antialiasing nu aduc încărcări mari ale sistemului la valori peste medie ale acestora, ceea ce, pe lângă impactul vizual pozitiv, vorbește și despre atenția dată de producător optimizării motorului grafic.

Pe de altă parte, în situațiile în care în zona de luptă apar mai multe aparate de zbor (6-8), se poate ca un sistem de generație mai veche, de acum 5-6 ani, spre exemplu, să aibă dificultăți în a reda impecabil scena respectivă. Din fericire, asta nu duce la sacadări și pierderi de frame-uri. Producătorii au ales o altă modalitate de rezolvare a „sugrumării" resurselor sistemului, anume aceea de a încetini acțiunea, în așa fel încât aceasta să se potrivească cu performanțele calculatorului pe care este rulat jocul, fără a duce la întreruperi ale acestuia. De multe ori, încetinirea aceasta nu este deranjantă, există o mare probabilitate ca ea să fie lejer tolerabilă de către jucător. Evident, pe sisteme mai noi, de 2-3 ani încoace, jocul poate fi rulat fără dificultăți pe setări grafice peste medie. În această situație, pot fi folosite și efecte de post procesare, precum bloom și HDR, defocusarea cockpitului și randarea la calitate a picăturilor de ploaie - dar, din experiența noastră, acestea sunt doar o cireașă de pe tort, care poate să placă sau poate să nu placă pasionatului de simulare.



Trebuie să spunem că Rise of Flight Iron Cross Edition ne-a impresionat. Redă extraordinar de bine experiența unui pilot de avion din Marele Război, și o face cu amănunțime, dovedind aproape în permanență grija obsesivă pentru detalii a producătorului. Că este vorba de grafică, de modelarea aparatelor de zbor și a damageului, de fizică sau de realitatea istorică, Rise of Flight este un titlu superlativ, pe care nu putem decât să-l recomandăm pasionaților de simulare aviatică, pentru care are de oferit o experiență diferită față de simularea de avioane moderne sau din al Doilea Război Mondial.

Atragem atenția asupra faptului că o vizită pe site-ul oficial al jocului este utilă pentru cei interesați, deoarece acolo pot găsi cele trei variante în care este vândut acest titlu, dar și avioane pilotabile suplimentare ce pot fi cumpărate separat, precum și mici kituri de upgrade al modelelor existente. De altfel, o conexiune la internet este necesară și dacă doriți să jucați în modul carieră și multiplayer. Suntem mirați - modul carieră nu este accesibil offline - dar aceasta pare să fie o decizie de compromis a producătorului, pentru a afecta cât mai puțin posibil experiența de joc prin impunerea unui DRM deranjant, lăsând, totuși, un spațiu de manevră mai restrâns copiilor ilegale.

■ **Ștefan aPIIIG & Marius Ghinea**

VERDICT LEVEL

+
- simularea fizică, modelarea avioanelor
- realismul istoric, calitatea misiunilor
- valoare documentară deosebită

–
- campanile inaccesibilă offline

PE SCURT:
De la Il-2 Sturmovik încoace, acesta este primul simulator de avioane de luptă realizat ca la carte sub toate aspectele. Un astfel de joc la care atenția obsesivă pentru detaliu este totul poate apărea doar rar, iar munca la el este dificilă. Recomand achiziționarea lui, cu atât mai mult cu cât în aceste zile a apărut și patch-ul 1.019, care aduce un mod carieră extins și variat, mai multe modele pilotabile, grafică adusă la nivelul plăcilor grafice cele mai puternice și dovadă că proiectul Rise of Flight este viu și viguros.

9

Gen Simulator de zbor **Producător** 777 Studios **Distribuitor** 777 Studios
Ofertant GamersGate.com **ON-LINE** riseofflight.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Quad 2,6 MHz **Memorie** 2 GB **Accelerare 3D** GeForce GTX 260/Radeon HD5850

ALTERNATIVA NU PREA ARE
Ce alternativă poate fi la un joc de simulare a avioanelor din Primul Război Mondial? Poate doar să vă recomand mult mai vechiul Red Baron, pentru valoarea sentimentală... Sau First Eagles: The Great War 1918, apărut în 2006? În rest, la calitatea deosebită a simulării și documentării istorice de care face dovadă, Rise of Flight nu are alternativă.



Unde e măgarul?

Lumea se schimbă total în jurul nostru. Totul tinde să devină mult mai simplificat, pentru o utilizare mai ușoară. Nimeni nu mai vrea să învețe, vrea să poată folosi ceva din secunda în care a pus mâna pe el. Ce rezultă? Prostie din partea noastră, o îndobitocire treptată care nu poate duce decât într-un loc nasol. Produsele pe care trebuie să le folosim vor deveni din ce în ce mai generice, pentru că dacă avem nevoie de un



minim efort pentru a le stăpâni, ne vom îndrepta atenția spre produsul competiției, care are doar un buton, față de cele trei actuale. Se duce lumea de râpă.

Sunt atât de indignat deoarece, înainte de a mă apuca de articolul de față, am citit părerile altor oameni legate de acest joc. Am vrut să văd cum a perceput lumea Dungeon Siege 3. Eram curios dacă părerea mea este împărtășită și de altcineva. După ce am jucat jocul de două ori, o dată de unul singur, iar apoi reluat de la cap la coadă cu cioLAN ca aghiotant, consideram că am reușit să prind aspectele cele mai importante ale jocului. Nu numai că asta consider, dar sunt convins de acest lucru. Așadar, am plecat într-un quest pe internet să aflu ce zice lumea de Dungeon Siege 3. Nu mică mi-a fost mirarea când am citit un review de pe un site pe care până acum îl luam în considerare și care acum era de doi lei. Aflu că producătorii au făcut o treabă proastă pentru că redactorul respectiv murea foarte des și se plângea de lipsa poțiunilor. Ba mai mult, se plângea că jocul este greu de învățat. Cred și eu. Când ai trei abilități și trei butoane alocate fiecărei abilități, îți vine al dracului de greu să le înveți pe toate. Cine a mai auzit până acum să fii nevoit să înveți TREI abilități într-un joc ce se vrea a fi un hack and slash cu valențe repegiste?! E strigător la cer! După ce l-am pârât pe individ și lui cioLAN, iar el a răspuns ca un viteaz: sincer mă cam doare în **** de review-ul ălora..., m-am mai liniștit și mi-am aranjat un pic ideile.

Suntem Legiune!

De data aceasta, Valdis și driadele nu au ce căuta în universul celui de-al treilea joc din seria Dungeon Siege. Acum facem parte din rămășițele Legiunii, forța cea mai forță până acum treizeci de ani. Povestea jocului nu ne poartă prin timp și nu ne dă conceptele peste cap, dar nici nu este una despre care nu ai nimic de spus. Până acum treizeci de ani, lumea trăia în pace și fericire, ascultând de rege și respectând Legiunea. Aceasta nu era nimeni alta decât forța polițienească a regatului, din care era o mare onoare să faci parte și la care te duceai de fiecare dată când aveai nevoie de protecție și de judecată. Condusă de un fel de cavaleri ai mesei rotunde, legionarii erau modelele în viață ale celor mici și spaima banditilor de la drumul mare. Până într-o zi, când regele







este asasinat și o tânără fecioară, Jeyne Kassynder, un fel de Ioana D'Arc a momentului, se ridică de prin canale și terfelește imaginea Legiunii cu acuzația de regicid. Cum nimic nu este mai scârbos decât viermele care ridică mâna asupra monarhului, iar tânăra virgină era pe atât de convingătoare pe cât era de frumoasă, a reușit să convingă lumea că Legiunea a fost într-adevăr cea care i-a curmat zilele mult iubitului Verde Împărat. Țaca-paca, toți legionarii au fost trași pe roată, în afară de câțiva care s-au fofilat ori s-au dat cu dușmanul.

Au trecut treizeci de ani. În tot acest amar de timp, întregul regat s-a spart în bucățele, unele controlate de forțele bisericești ale lui Jeyne, altele controlate de ce-a mai rămas din forțele regelui conduse de mult iubita sa fiică. Foarte interesant este că fata regelui are frumoasa vârstă de 17 anișori, iar regele a murit acum 30 de ani. Ori este o scăpare din partea producătorilor, ori în lumea regatului Ehb perioada de gestație este a dracului de lungă. Trecem peste această revelație avută într-o zi de luni și ne reîntoarcem la povestea noastră.



Undeva, într-un fund de lume, apari tu, nimeni altul decât cel care va salva lumea de la înec și va scoate România din datorie. Acum, în funcție de personajul pe care îl alegi la începutul campaniei, fiecare dintre cei patru voinici are un pospai de istorie în spate. Una dintre gagici este ultimul archon în viață (un fel de elemental de foc ce are și înfățișare omenească), un pistruiat cu scut este fiul unui mare baron/conte/marchiz, o pitzi este jumătate om-jumătate iepure șchiop-jumătate vrăjitoare, dar care, surprinzător, trage cu pușca și nu cu fulgere, și un inginer alb în cap, dar tânăr de altfel, un fel de tehno-mag care se joacă cu puterea magiei alb-gălbui. După cum spuneam, fiecare dintre ei are o semi-poveste în spate, care îți permite să pleci în lumea largă pentru a îndrepta răul făcut de Jeyne Kassynder.

Ne oprim aici cu povestea, deoarece sunt convins că vrei să o descoperi singur. Nu este mare lucru de capul ei, iar dacă eu ți-o stric, clar nu te mai apuci de joc.



Alegerea, ia-o de unde nu-i

Pe tot parcursul jocului, vei avea parte de o grămadă de quest-uri, unele interesante, altele de umplutură. Impresionant este însă faptul că toate dialogurile sunt vorbite. Este multă vorbărie, dar ai ce asculta. Tot felul de povești, de întâmplări care mai de care mai dubioase creează o lume interesantă asupra căreia ai impresia că ai un impact. De ce? Simplu, pentru că alegi soarta anumitor oameni prin deciziile pe care le iei. Din nefericire, aceste alegeri nu influențează deloc felul în care se vor desfășura evenimentele ulterioare, deoarece tu vei influența doar niște mici neînțelegeri casnice și nu ceva de anvergură globală. Un morcov ce ți se plimbă nonstop prin fața nasului, dar care de fapt nu te duce nicăieri. V-am spus că am jucat jocul de două ori, iar a doua oară am încercat să fac alte alegeri în momentele importante. Surpriză, însă! Dialogul ce a urmat m-a făcut încet-încet să-mi dau seama că de fapt cursul lucrurilor este deja ales, orice aș face. Păcat. Aș fi putut să mă bucur într-adevăr de joc a doua oară când l-am jucat dacă m-am decis să mă joc cu o altă clasă.









Joaca in sine nu este însă o provocare reală. Totul curge de la sine, iar abilitățile pe care le folosești nu sunt nici multe la număr, nici greu de înțeles și, mai ales, nici greu de folosit. E clar un joc dedicat consolelor. Am folosit pentru joacă un controller de Xbox chiar dacă jocul primit de noi a fost unul de PC și totul a curs fantastic, totul foarte intuitiv. Fiecare personaj are un număr de nouă abilități, pe care evident nu le vei avea de la început, ci le vei căpăta din cinci în cinci niveluri. Aceste nouă abilități sunt grupate trei câte trei, fiecare pe câte un tip de luptă ales. De exemplu, Lucas, săbierul echipei, poate alege între a lupta cu o sabie 1hander și scut sau o sabie de două mâini. Fiecărui tip de luptă îi sunt alocate trei abilități mari și late. Cel de-al treilea set de abilități face parte din cele defensive și poți crește viața, focul sau pune un scut de absorbție pe tine. Aceste abilități defensive sunt comune tuturor celor patru clase. Nimic mai simplu, nu? Normal și logic. Abilitățile consumă focus pentru a le putea folosi. Focusul este un fel de mana ce se obține dând ca miticul Gheorghe cu sabia. Când ai făcut destul focus, ZDRANG! îi pălești una cu latul sabiei. Este foarte frumos că, dacă te axezi pe un singur stil de bătaie și folosești în prostie una dintre abilități, la un moment dat aceasta va fi stăpânită foarte bine de personajul tău și îi vei putea folosi varianta empowered, care va rupe locul.

Pe lângă aceste abilități, de fiecare dată când vei crește în nivel, vei putea băga câte un punct pentru a îmbunătăți abilitățile tale preferate și un alt punct într-un sistem de talente ce îți vor da chestii folositoare, dar pasive, ca șansă mai mare de crit sau lovituri mai puternice sau...

Altă parte importantă a unui joc de acest gen este loot-ul. Cine nu stă geană după următorul par când se joacă așa ceva? Toată lumea, normal. Dungeon Siege 3 te va sătura de loot. Este cu ghiotura. Bineînțeles că nu îți trebuie tot, nici măcar 90%, dar e bun să fie acolo, că îl dai pe o grămadă de goldeanu la chioșcari. Ca niciodată, vendorii din joc au chestii care îți folosesc. Rar mi-a fost dat ca în jocurile de genul acesta să am ce face cu banii luați pe loot. Dar iată că în Dungeon Siege 3 am ajuns și să cheltui. Țoale epice, arme și tot felul de mărunțișuri te îndeamnă să strângi tot ce găsești pe drum pentru că niciodată nu știi ce te așteaptă la următoarea tonetă și, mai ales, cât va costa.

Consola, bat-o vina

Deși este un joc care arată extraordinar și se mișcă incredibil de bine cu toate setările la maximum, se simt neajunsurile unui joc făcut în special pentru o consolă. Camera sare de nebună când îți e lumea mai dragă, dacă joci în doi, nu poți face niciun pic de zoom pentru a fi mai aproape de un detaliu, controlul pe tastatură este dificil și, poate cea mai stresantă problemă dintre toate, nu poți juca în mod cooperativ decât dacă ai două controller-e. Mare, mare păcat, deoarece sunt puțini cei care se joacă pe PC și au prin casă nu unul, ci două controller-e la îndemână. Iar în doi, totul e mai fain.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

\+
- clase bine definite
- realizare grafică excelentă
- distractiv în cooperativ

\-
- poveste slăbuță
- deciziile tale nu prea influențează după cum te-ai aștepta
- prea orientat către console

PE SCURT:
Una peste alta, jocul nu este ce era odată, dar nici nu este de ignorat, mai ales dacă ești un fan al genului și nu mai ai răbdare până apare Diablo 3. Nu este nici foarte scurt, după cum mă aștept de la jocurile ieșite în ultima vreme, și nici complex, cum erau odată.

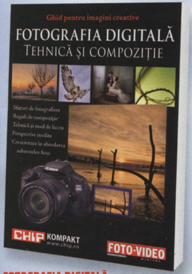
7

Gen Hack&Slash **Producător** Obsidian Ent. **Distribuitor** Square Enix
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** dungeonsiege.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Core 2 Duo 2 GHz/Athlon 64 X2 Dual Core 4200+ **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** Nvidia GTX 260/Radeon HD 4870

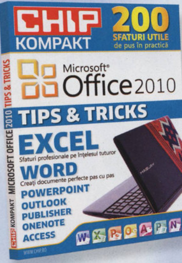
ALTERNATIVA TORCHLIGHT
Cu un stil grafic total diferit, foarte cartoonish și cu o abordare mult mai amuzantă, Torchlight este o alternativă perfectă pentru Dungeon Siege 3. Același tip de joc, dar o cu totul și cu totul altă caroserie. Un fel de Mini Cooper pe lângă un Ford Focus.

Colecția CHIP KOMPAKT te invită să descoperi:

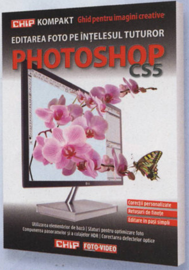
EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



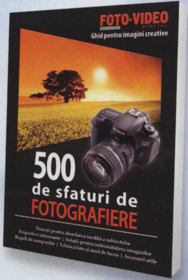
OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

19,98 lei ~~29,98~~

Oricare dintre aceste cărți este oferită acum la numai 19,98 lei/buc.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara.

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian



Episode 1: „We Negotiate with Terrorists"

Știți cum sunt momentele alea în care vrei să te joci ceva neapărat, dar de fapt nu ai chef de mai nimic? Clipele în care inFamous 2 și L.A. Noire îți fac șăgalnic cu ochiul și tu le ignori plictisit, apăsând fără prea mult chef butonul de refresh al browserului, în speranța că, poate-poate, din adâncurile internetului se va ivi acea noutate care să te scoată din starea de letargie în care progresiv te afunzi? Ei bine, câteodată soluția apare de unde nici nu te aștepți...

În cazul de față, „izbăvirea" a sosit prin intermediul unui e-mail în care PR-ul celor de la Telltale Games mă îmbia mieros să le încerc cea mai nouă serie de jocuri de aventură - Hector: Badge of Carnage. Spre rușinea mea, nu auzisem niciodată de jocul acesta și, sincer să fiu, mă cam săturasem de titlurile celor de la Telltale. Prea multe jocuri episodice realizate în același stil „accesibil pentru începători", în care point and click-ul clasic fusese deja înlocuit de interfețe incomode, gândite pentru controllere. Sigur, Sam & Max a fost „fun" vreo două sezoane, farmecul seriei Monkey Island nu cred că va muri vreodată, însă enough is enough, după cum ar zice englezul. Ce-i mult strică.

Și totuși, îndemnat și de o fereastră de messenger în care Kimo întreba nevinovat „Moșule, tu numărul ăsta ce scrii?", m-am documentat un pic în legătură cu Hector: Badge of Carnage. Joc de aventură point and click. Hmmm... Stil grafic bidimensional, cu aspect de desene animate. Nice... Inițial lansat pe iPad și apoi portat pe PC. Șanse aproape de zero să fiu nevoit să mă adaptez din nou unei interfețe de control tâmpite... OK, hai să-i dăm o șansă.

Fat Arse of The Law

Seria Badge of Carnage îl are în prim plan pe detectivul inspector Hector, membru de bază al poliției din Clappers Wreake, oraș pe cât de fictiv, pe atât de britanic. De altfel, întregul joc este realizat într-un stil umoristic caracteristic englezilor, care aduce aminte de clasici precum Monty Python. Hector nu este niciun caz clasicul polițist elegant, politicos și mereu săritor atunci când vine vorba de problemele populației. Din contră, (anti) eroul jocului este caracterizat de exact opusul acestor însușiri: corpolentul inspector iubește înjurăturile, băutura și pornografia, pe care, de cele mai multe ori, le consumă „pe credit". Din fericire, personalitatea lui Hector pare a caracteriza întregul oraș, iar atunci când poliția din Clappers Wreake este confruntată cu o criză în adevăratul sens al cuvântului (un lunetist care ia ostatici și ucide polițiști), inspectorul rămâne singura soluție.

Totuși, lucrurile nu sunt nici pe departe atât de dramatice. În ciuda subiectelor pe care le tratează,



O situație aparent fără ieșire...



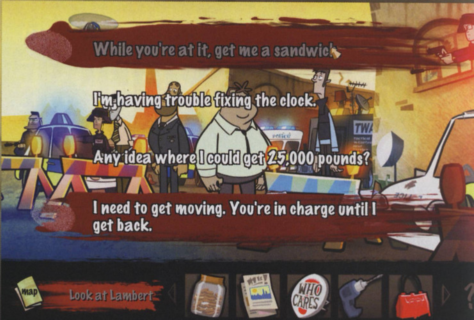




Hector: Badge of Carnage rămâne o comedie neagră savuroasă, nivelurile de seriozitate sau „obscenitate" nedepăşind niciodată limitele impuse de alte jocuri similare, cum ar fi cele ale seriei Leisure Suit Larry.

Însă, de departe, cel mai mult mi-a plăcut interfaţa din Hector: Badge of Carnage. Spuneam mai devreme că m-am săturat de metodele dubioase de control pe care Telltale le-a tot implementat în ultimele sale creaţii. Nu, nu vreau să-mi mişc personajul într-un astfel de joc folosind stick-urile analogice sau WASD-ul; nu, nu vreau ca inventarul să-mi ocupe tot ecranul şi sunt mai mult decât sătul de stilul grafic tridimensional cu aspect de plastilină animată pe care Telltale tot insistă să-l folosească. Dacă ar fi după mine, toate jocurile de aventură (sau quest, cum le numeam pe vremuri) ar trebui să fie bidimensionale şi să se joace exclusiv cu ajutorul mouse-ului. Din fericire, cineva „acolo sus" a recepţionat aceste gânduri.

Interfaţa de control a acestui joc ar trebui menţionată în dicţionar la secţiunea „perfecţiune old-school". Hector poate fi mişcat pe ecran printr-un simplu clic de mouse, în timp ce obiectele sunt inspectate prin aceeaşi metodă sau folosite printr-un dublu clic al aceluiaşi miraculos rozător electronic. Inventarul, în cel mai pur stil LucasArts, este plasat în partea de jos a ecranului, iar combinarea a două obiecte se realizează într-o manieră intuitivă. Deci se poate...



Taking the Great out of Britain

Sigur, nu toate elementele din Hector: Badge of Carnage sunt demne de laudă. Nu o dată anumite combinaţii de obiecte din inventar au avut ca rezultat dispariţia cursorului de pe ecran, singura soluţie pentru a continua fiind închiderea jocului cu ALT+F4 şi repornirea acestuia. De asemenea, Hector foloseşte un sistem de salvare automat, neexistând vreun meniu dedicat acestei acţiuni. Este un pic confuz, însă nu au existat probleme atunci când am vrut să reiau povestea de unde o lăsasem în sesiunea de joc precedentă.

În ceea ce priveşte dialogurile, în ciuda interpretării foarte reuşite (accentul şi expresiile britanice fac toţi banii), vocile te zgârie pe urechi din cauza metodei foarte slabe de compresie pe care Telltale se încăpăţânează să o folosească în toate jocurilor sale. Distribuţia digitală a ajuns deja la maturitate, cei 100-200 MB suplimentari (necesari în vederea folosirii unui codec mai performant pentru compresia fişierelor de voce) nu mai sunt un capăt de ţară, aşa cum puteau fi consideraţi acum câţiva ani.



Dacă ar fi să căutăm nod în papură, aspectul grafic este poate un pic cam asemănător cu ceea ce găsim în jocurile realizate în Flash, lipsind doza suplimentară de detaliu care să facă diferenţa. De asemenea, animaţiile nu sunt tocmai fluente, acest lucru neputând fi considerat totuşi un impediment, mai ales datorită stilului old-school pe care jocul îl abordează.

La fel ca în cazurile celorlalte titluri episodice lansate de Telltale, şi primul capitol din Hector: Badge of Carnage durează cam vreo trei ore. Însă toate aceste inconveniente contează prea puţin, având în vedere preţul de achiziţie foarte accesibil (doar zece dolărei) şi calitatea jocului. Dacă la început nu aveam niciun fel de chef de el, după terminarea lui We Negotiate with Terrorists abia aştept să aflu în ce belele se va mai băga grăsunul inspector Hector la toamnă, atunci când vor fi lansate următoarele episoade ale seriei.

■ **Cosmin Aioniţă**

VERDICT LEVEL

+
- poveste, personaj şi univers originale
- umor negru de calitate
- interfaţa de control clasică
- vocile actorilor

–
- compresia vocilor
- unele bug-uri

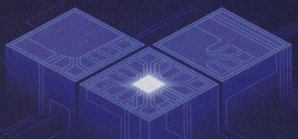
PE SCURT:
Aşa ar trebui realizat un joc de aventură: grafică 2D, personaje simpatice, umor cât cuprinde şi interfaţă point and click. Hector is winning!

8.7

Gen Adventure **Producător** Straandlooper / Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games **Ofertant** Telltale Store/store.steampowered.com **ON-LINE** telltalegames.com

CERINTE MINIME:
Procesor Pentium 41.8 GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA LEISURE SUIT LARRY: LOVE FOR SAIL
Nu ştiu dacă jocul mai rulează sub sistemele de operare moderne, însă umorul său caracteristic şi stilul grafic încă se ţin bine şi în zilele noastre. Măcar pentru atât merită încercată una dintre ultimele aventuri de calitate lansate de acum defunctul studio Sierra On-Line.





Marele Albastru

FROZEN SYNAPSE

Un copilaş indie de toată frumuseţea, care mi-e drag încă de când era bebe...beta, a ajuns destul de măricel încât să vadă platformele de distribuţie digitală într-o variantă satisfăcător de cizelată. Acum aproximativ vreun an (consultaţi numărul Iulie 2010 al Level pentru toate detaliile picante) vă spuneam de Frozen Synapse, dar cum probabil nu toată lumea a fost pe fază, vă voi povesti pe scurt de-a ce se mănâncă, iar celorlalţi, ce-a ajuns de când mi-a onorat hard disk-ul cu prezenţa întâia oară.

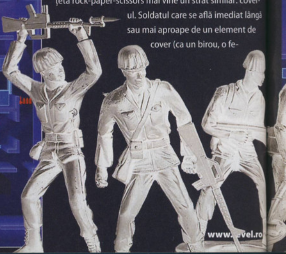
Nume de cod: Overwatch

Mai ştiţi serialul cu blondina Nikita? Nu băi, nu aia care bântuie junkshow-urile televiziunilor mioritice, ci bucăţica fainä şi sprinţară pe care-o urmăreaţi cu sufletul la gură în semi-telenovela omonimă de acţiune şi spionaj, La Femme Nikita (1997), alături de sexosul şi misteriosul ei partener cu păr creţ, ceva mai lung şi ochi care atrăgeau până şi fetele în faţa televizorului, episod după episod. Personajul care ne interesează mai mult însă este tânărul geniu într-ale computerelor, cel care scana frumuşel clădiri întregi, iar pe baza planurilor 3D electronice le indica agenţilor ce mişcări ar fi bine să întreprindă în continuare. Vorbim despre un gen aparte de putere, în care soarta întregii echipe şi reuşita misiunii ţine de calităţile operatorului cel puţin în aceeaşi măsură în care pretinde agenţi experimentaţi. Cam acesta ar fi punctul de vedere al jucătorului în Frozen Synapse, cu excepţia faptului că este întotdeauna nevoie să faci un micromanagement la sânge pentru a-ţi asigura şanse bune de reuşită. Agenţii sunt aidoma schemelor albăstrui pe care se desfăşoară misiunile, adică au flerul unor holograme aseptice şi trebuie instruiţi foarte precis pe unde s-o ia, încotro să privească la un moment dat şi cum să abordeze întâlnirea cu inamicul. Diferenţa majoră faţă de alte TBS-uri precum Jagged Alliance sau X-Com este că turele se desfăşoară simultan, fiecare cu o durată de cinci secunde. Începi să planifici traseul agenţilor prin waypoint-uri, precizări şi ordine, testezi cu o apăsare de Space efectele, reajustezi, apoi îţi faci cruce, apeşi Prime şi aştepţi cu sufletul la gură redarea turei, în condiţiile în care mutările inamicilor îţi pot face praf şi pulbere tactica, atât prin surprize, cât şi prin mici amănunte care ţi-au scăpat. Este un cocteil unic de X-Com cu Rainbow Six (ştiţi, cele vechi, unde puteai planifica înainte să dai buzna-n tăvălug rute şi acţiuni pentru subechipele controlate de AI) şi puţintel Counterstrike, exact cât să te bucuri de cele mai bune elemente din fiecare, dar totodată jocul să fie mult mai mult decât o sumă de împrumuturi inspirate.

Soldăţeii de tuş

În alte jocuri asemănătoare, puteai să-ţi dotezi personajul cu echipament, eventual în funcţie de abilităţile fiecărui membru al grupului în parte. Frozen Synapse dă aici o cotită spre şah, fiindcă fiecare tip de unitate nu poate folosi decât arma iniţială din dotare şi vine cu propria viteză de reacţie, deplasare şi rată de foc (pe care, din păcate, jocul nu le cuantifică şi face predicţiile ceva mai greoaie, empirice şi aproximative). Pe scurt, dacă un grenadier ajunge faţă-n faţă cu un mitralior sau ciotgunist, nu prea are ce face decât să moară. Dacă se joacă însă cu inamicul şi aruncă nişte grenade la maximă inspiraţie, are şanse împotriva oricui. La fel, un mânuitor al puştii de asalt nu prea are şanse la apropiere în faţa shotgun-ului, dar este regele distanţelor medii. Peste reţeta rock-paper-scissors mai vine un strat similar: cover-ul. Soldatul care se află imediat lângă sau mai aproape de un element de cover (ca un birou, o fe-











reastră etc.) are avantaj în fața altuia de același tip care nu se ascunde după nimic sau se află mai departe de același element. Simultan, dacă unul stă la pândă și altul de același tip vine peste el, în zona unde-și concentrează ținta, primul câștigă. Auzind asta, ați putea spune că jocul e previzibil. Fals, fiindcă urmează tot felul de variațiuni și aproximări, mici și mari detalii care fac ansamblu întâlnirile violente destul de greu de anticipat.

De aceea, ai la dispoziție ordine legate de orientarea țintei, modificarea posturii și ignorarea sau atacarea la vedere a inamicului oriunde pe traseu, cărora li se adaugă decalaje pe care le stabilești în orice waypoint sau oriunde pe liniile care leagă waypoint-urile între ele, ajungând de la un concept simplu, accesibil și o mână de tipuri de unități (bașca specialele de campanie single) la universul infinit al posibilităților și iadul planificării. Iar dacă vrei ca șansele de succes să crească, poți planifica și posibile rute pentru inamicii pe care îi vezi, simulând orice tactică îți trece prin cap, în funcție de nervi și răbdare. În mod ciudat, pe măsură ce devii mai implicat în joc, timpul alocat planificării crește. Nu atât din lipsă de experiență, ci dimpotrivă, tocmai fiindcă acumulezi în timp o sumedenie de eșecuri, din care însă ajungi să înveți cât de important poate fi să prevezi cât mai multe din abordările posibile.

Am dat ocazional de situații destul de stupide, în care, doi mitralori de-ai mei, aflați în cover, n-au putut dovedi un echivalent inamic (și el tot în cover identic) și au fost secerați brutal și, cel puțin pentru mine, complet inexplicabil. Asta nu definește însă jocul, iar regula de bază este că eșecul apare firesc, în consecința unor scăpări cruciale sau a unei planificări prea grăbite. Pe scurt, aproape niciodată nu simți c-o încasezi pe nemeritatelea, iar eșecul te face mai bun, mai calculat și chiar te îndeamnă să-i dai înainte și nu să abandonezi definitiv jocul, într-o descărcare nervoasă de proporții.

Eppur si muove

Mi-era teamă că bietul joc nu are viitor și nu vedeam deloc cum ar putea decurge bine în single, dar proaspăta campanie, cu peste 50 de misiuni, a făcut o treabă bună în a mă arunca în situații inedite, nu tocmai „cinstite", dar provocatoare, prin contrast cu meciurile skirmish și mai ales de multiplayer, unde echilibrul este ceva necesar. Tot pe această cale este expus și contextul prin poveste, una nu tocmai originală sau antrenantă, dar scrisă cu implicare și plină de mici detalii savuroase, care arată pasiunea investită de producători în joc. Dacă mai pui că poziționarea echipei este aleatoare la rejucarea fiecărei misiuni (deci nu funcționează aceeași tactică de două ori), iar jocul vine cu editor de hărți, replay-uri, exportator de filmulețe direct pe YouTube și astfel de facilități, avem deja o durată de joc foarte mare, condimentată dealtfel de multiplayer-ul extrem de interesant, unde poți disputa mai multe partide simultan, întinse chiar și peste mai multe zile sau săptămâni, așadar prin corespondență. Iar coloana sonoră, trebuie să vă spun, este una dintre cele mai reușite pe care le-am auzit vreodată.

Poate părea un joc scurt și scump pentru un indie, dar vă mărturisesc că nu este deloc așa. Are vână pentru zeci de ore de butonare, iar prețul său include deocamdată și o copie gratuită, pe care fiecare cumpărător o poate oferi unui prieten. Chiar dacă nu poate fi jucat multe ore și zile în șir, în principal din pricina graficii simpliste care te face să vezi (nu tocmai cu bucurie) numai albastru, de la un punct încolo, Frozen Synapse va rămâne cu siguranță mult timp pe hard disk-uri și vă va dezgheța cu siguranță creierașul în mod normal atât de rar și timid încercat de majoritatea titlurilor contemporane. Încercați-l și s-ar putea să aveți o revelație, e proaspăt!

■ **Caleb**



Așa-i că seamănă cu o anumită scenă dintr-un anumit Matrix? Hol, stâlpi, slo-mo, remember?



VERDICT LEVEL

+
- gameplay proaspăt, fascinat, AI decent, variat
- are personalitate și atmosferă, muzică bestială
- cerințe mici de sistem, multiplayer antrenant

−
- necizelat pe alocuri, nu oferă uneori destule informații
- uneori prea rigid în sistemul său rock-paper-scissors
- poate fi obositor să te holbezi ore-n șir la grafica schematică

PE SCURT:

Combinând elemente de squad-based TBS cu un sistem de ture simultane solid, Frozen Synapse reușește să fie accesibil, dar totuși de o complexitate enormă și să aducă o suflare proaspătă în lumea jocurilor indie. Cumpărați-l!

9

Gen TBS **Producător** Mode 7 Games **Distribuitor** Mode 7 Games
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** www.frozensynapse.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1,6 GHz **Memorie** 512 MB – 1GB **Video** integrat (preferabil dedicat)

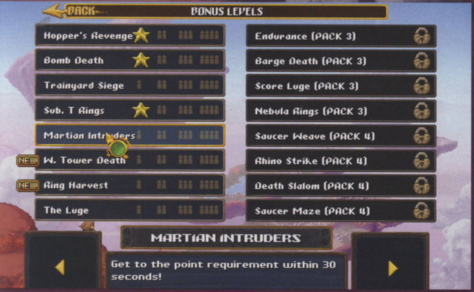
ALTERNATIVA X-COM / JAGGED ALLIANCE
Dincolo de UFO2000, un joculete gratuit care vă permite să vă faceți de cap în multiplayer dacă dețineți UFO 1 sau 2, clasicele serii de strategie pe ture vă vor ține ocupați cu lunile. Cu toate acestea, Frozen Synapse este bun, unic și ar trebui încercat neapărat de orice fan al genului.

Jamestown: Legend of the Lost Colony



„Dodge that funky bullet, white ship!"

Luna trecută v-am povestit despre Capsized, un side scroller chipeş cumpărat la treizeci de secunde după ce am văzut câteva screen-shot-uri şi un trailer care mi-au cauzat câteva flash-back-uri cu o serie de povestioare pulp-SF citite de mine mai demult. Ghiciţi ce. Luna aceasta am făcut o excursie de opt euro pe Marte. Dar nu acel Marte tricolor, mai mult Sci decât Fi, din trilogia lui Kim Stanley Robinson, ci o Planetă Roşie ciudată şi plină de viaţă mecanoido-tentaculată, aşa cum o ştim de la inceputurile pulp fiction-ului. Căci, în Jamestown, planeta Marte nu numai că este populată de indigeni scuipători de gloanţe şi boşi tentaculaţi, dar, atenţie, este disputată de două mari puteri coloniale, Anglia şi Spania. Conflictul se desfăşoară halucinant în Anul Domnului omieşasesuteşiceva, iar tu eşti Sir Walter Raleigh (heheh), proaspăt evadat din Turnul Londrei şi hotărât să-şi spele păcatele luptând pentru Imperiu împotriva spaniolilor din Colonii. Coloniile de pe Marte. Acum vă las cinci minute să asimilaţi informaţia.



Bullet Hell

Pentru cei mai tehnici dintre voi, Jamestown este un shooter top-down ce aparţine subgenului alintat de cunoscători „bullet-hell" (cu sau fără liniuţă). Dacă nu daţi doi bani pe caracterizări şi-l veţi cumpăra, ca mine, doar pentru că vi se pare tare mişto să luptaţi pe Marte de partea Angliei în anul 1613, acelaşi Jamestown devine un joculeţe cul, stilat şi delicios de pixelat, în care cârmeşti cu iscusinţă o navă printre sute de cărcăieci fantezişti, pixelaţi şi ei, ce scuipă mii de gloanţe frumos colorate până se umple ecranul şi nu mai înţelegi nimic. Mecanica de joc e simplă şi veche de când lumea Invadatorilor cei Spaţiali. Ei vin spre tine şi trag, tu mergi spre ei, te fereşti de gloanţele lor şi tragi la rândul tău. Într-un final, toată lumea trage, ecranul se umple de gloanţe multicolore, iar tu cauţi panicat un centimetru pătrat liber unde să-ţi poţi trage sufletul. Acolo vei muri şi,





cu lecția învățată, vei relua nivelul. La început vei fi preocupat mai mult de supraviețuire, care va fi inlocuită încet-încet de foamea de scor și nevoia de a dovedi amicilor și internetului (grație clasamentelor online) că nu te face pe tine un joc de opt euro.

Dar, până la urmă, Jameston „te face" la subconștient, oricât de non-competitiv ai fi. După o scurtă perioadă de acomodare, îți spune verde în față că nu ai ce căuta în misiunea numărul patru până când nu le termini pe celelalte trei pe un nivel de dificultate crescut. Le vei relua, că vrei să-ți scoți banii pe joc și oricum ești curios să vezi ce necurățenii ți-au pregătit spaniolii și marțienii. Încet-încet, începi să prinzi ritmul și ești pregătit pentru nivelul patru. Ultima misiune, a cincea, e îndrăcită rău și te mai trimite la o tură de antrenament înainte să primești permisiunea de a te atinge de ea. Apoi vin cam o duzină de challenges. Pe care trebuie să le cumperi cu bănuții câștigați în joc. Desigur, banii nu sunt singura condiție. Trebuie să dovedești că ești pregătit pentru ele, deci fiecare pachet de „teste" e condiționat de finalizarea celui anterior. Și așa mai departe, până cureți tot ce e de curățat din joc chiar dacă nu ești tipul competitiv, obsedat de achievement-uri, scor sau alte antidepresive de genul acesta. Iubesc acest gen de „dresaj" și aș dori să îl văd implementat ceva mai des în unele jocuri de generație nouă unde poți ajunge un adevărat zeu fără cel mai mic efort.







Multiplayer-ul cooperativ este cireașa de pe tort. Campania și challenge-urile pot fi jucate de maximum patru jucători. Din nefericire, doar local, căci n-a fost implementat un mod online. Pe de altă parte, parcă e mai plăcut să-i dai un cot în coaste tovarășului decât să urli la el prin căști. Există patru tipuri de nave (pe care ești nevoit să le cumperi cu bănuții câștigați în joc), fiecare cu abilitățile sale, care se presupune că se completează de minune în multiplayer. În practică, am jucat o singură dată cu cele patru nave diferite pe ecran, după care am hotărât să renunțăm la Bomber, căci nu ne-am prins care e mai exact avantajul său. Dar poate eram noi nepricepuți. O trebușoară interesantă e că moartea unui jucător nu înseamnă Game Over pentru el. După un anumit interval de timp (care crește în funcție de numărul de decese înregistrat de nepriceput), nava respectivului reapare pe ecran, iar procesul poate fi grăbit dacă ceilalți culeg un powerup (Revive parcă) lăsat în urmă de câte-un marțian făcut una cu pământul. În plus, multiplayer-ul suportă până la patru mouse-uri (de la Settlers 2 încoace n-am mai înfipt doi șoareci în PC) sau controllere, deci în mod sigur n-o să vă certați pe tastatură.

Acestea fiind spuse, dacă aveți opt euro uitați într-un portofel, Jamestown este cea mai bună investiție. Dacă nu, împrumutați de undeva. Pentru fanii înrăiți ai genului (cei cu reflexe supraomenești și răbdare de fier) probabil există alternative mai hardcore, deși foarte puține pe PC, dar gamerul obișnuit nu cred că va găsi ceva mai bun.

■ cioLAN

VERDICT LEVEL

+
- grafica
- muzica
- dificultatea
- direcția artistică
- El Gameplay

−
- puțin cam scurt

PE SCURT:
Anglia și Spania se războiesc pe Marte? În Secolul 17? Vândut!

9

Gen Shoot'em up **Producător** Final Form Games **Distribuitor** Final Form Games **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** finalformgames.com/jamestown

CERINTE MINIME:
Procesor P4 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

ALTERNATIVA HYDORAH
Lui Andrei/Caleb îi place mai mult decât Jamestown. Costă mai puțin (a se citi „e gratuit), e greu ca dracu (dar cinstit), inamicii sunt superbi, deci ar fi păcat să nu îl încercați măcar o dată. Pentru Andrei.

UnReal World



I will survive!!!

La început m-am temut. Am împietrit. Gândindu-mă că nu aș putea trăi. Cu ursul alături. Dar am supraviețuit. Am devenit puternic. Am cabană. Plută. Mocasini de veveriță. Saună și Afumătorie. Singurii mei vecini sunt jambonul de urs și ciupercile. Bun ursul, dar nu cred că trebuia să mănânc ciupercile. Sfat: dacă nu puteți salva, feriți-vă de ciuperci. În preistorie, când checkpoint-ul nu fusese descoperit încă și doar șamanii puteau salva unde doreau ei, vegetarienii erau adevărații bărbați. Câteva luni în sălbăticie vă vor învăța că ursul de peșteră vă dă o șansă. Ciuperca e perfidă. Ciuperca nu uită, ciuperca nu iartă, ciuperca trebuie fiartă. Nici atunci nu poți fi sigur pe ea. Adio, lume crudă și Ireală, data viitoare mă fac pescar. Poate așa voi apuca o nouă primăvară.

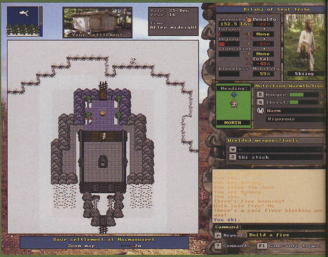
Fost-am eu Omul Pădurii

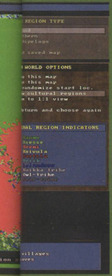
I-am admirat întotdeauna pe finlandezi. Literatură, film, război, metal, jocuri, pe toate le-au făcut cu stil. Nu întâmplător, noul meu joc favorit vine tot din Finlanda, țara celor o mie de lacuri și a lui Max Payne. Împricinatul este UnReal World, un RPG roguelike grafic la care doi pletoși șurubăresc, cu mici pauze, încă din anii 90. Eu am cumpărat versiunea din 2011. M-a costat în jur de cinci beri, dar pe legea mea că au fost cele mai bune beri pe care nu le-am băut anul acesta. În timp ce în rouguelike-ul clasic înfrunți hoarde infinite de monștri într-un decor ASCII generat aleatoriu, în UnReal World iei de guler Natura însăși. Fără magii, poțiuni, bricege fermecate de adamantium, sumane anti-dragon sau alte bălării descântate, ci simplu și natural, așa cum o făceau strămoșii noștri din epoca Fierului până au descoperit Supermarketul și produsele eco frumos ambalate. Întotdeauna mi-am dorit un joc care să mă pună în pielea unui truditor preistoric și prea puțin epic, pentru care un oblete valorează mai mult decât un vagonet de legendare portocalii. Căci atunci când vine iarna și mobii hibernează prin peșteri, nu prea poți mesteca paloșul legendar al lui Arthas, nu-i așa?

„Cursul" de supraviețuire începe, bineînțeles, cu un supraviețuitor. Generat aleatoriu sau, dimpotrivă, tweak-uit după pofta inimii de către jucător, personajul este descris de câteva skill-uri relevante pentru meseria de om al Marelui Exterior (Survival, Fishing, Hunting, Carpentry, Woodcraft și așa mai departe). Nu există puncte de experiență și nici level up, ci skill-urile cresc în funcție de cât de des le folosiți. Urmează selecția scenariului. Puteți începe un joc pur sandbox sau, dacă doriți ceva provocări, puteți intra, de exemplu, în rolul unui sclav evadat care, pe lângă natura dezlănțuită (jocul începe iarna, parcă), va fi nevoit să-i înfrunte și pe foștii stăpâni înainte să se stabilească într-un luminiș și să se îngrijească de nevoile stomacului. Sau, dacă doriți, începeți jocul în pielea singurului supraviețuitor al unui „mic" accident de vânătoare care a implicat o familie de… vânători (a ta) și un urs deosebit de violent. Nu există un tutorial propriu-zis (eu am învățat jocul cu ajutorul unui filmuleț de pe YouTube, căutați „Let's Play Unreal World" și uitați-vă după un clip introdus de userul Kalalification), ci doar două „cursuri" care vă fixează câteva obiective (cât să nu vă pierdeți în mulțimea posibilităților). Enciclopedia din joc e o lectură foarte plăcută, dar nu vă învață prea multe, iar interfața nu e una dintre cele mai prietenoase, deci pregătiți-vă pentru o curbă











de învăţare destul de abruptă (în comparaţie cu jocurile de azi). Dar, odată ce aţi învăţat cum să vă descurcaţi în sălbăticie, vor urma ore întregi de plăcere pură. Bineînţeles, dacă gustaţi genul şi nu vă deranjează să visaţi cu ochii deschişi.

Foamea, ultima frontieră

Ca în orice sandbox respectabil, lumea din UnReal World este imensă, relieful şi populaţia sunt generate aleatoriu (forma rămâne aceeaşi, a Finlandei), iar obiectivele depind numai de voi. În limitele impuse de joc. În general UnReal World vă permite extrem de multe (inclusiv o mie şi una de morţi stupide), mai ales dacă aţi fost înzestraţi cu niţică imaginaţie şi nu vă e ruşine să luaţi în serios rolul de Om al Pădurii din Finlanda virtuală. În general, aveţi două mari obstacole de trecut. Scenariul clasic implică o perioadă de acomodare, în care vă familiarizaţi cu împrejurimile. În timp ce încercaţi să nu muriţi de foame. Sau de frig şi de foame, dacă aţi ignorat sfatul producătorilor şi primul contact cu UnReal World are loc la începutul iernii. Căutaţi un loc confortabil, lângă un râu/lac, căci fizicul nu vă permite să beţi apă doar atunci când plouă (deşi plouă destul de des), faceţi un inventar al uneltelor şi vă puneţi pe treabă. Construiţi un adăpost provizoriu (o viloacă din buşteni falnici vă ia ceva timp şi ale dracului de multe resurse, deci va veni ceva mai târziu) şi începeţi să vă îngrijiţi de nevoile stomacului. Pescuitul este cea mai confortabilă soluţie, mai ales după ce vă construiţi o plută şi puteţi arunca plasele în larg, unde bântuie adevăraţii leviatani care vă pot hrăni câteva zile. Oamenii activi, care iubesc plimbările sub clar de lună, capcanele cu ţăruşi ascuţiţi şi pânditul elanilor nevinovaţi prin tufişuri, vor alege vânătoarea. În cazurile extreme sau dacă consideraţi că morala trebuie să dispară într-un mediu virtual, puteţi monta capcane lângă un sat de oameni paşnici, căci canibalismul este una din opţiunile oferite de UnReal World. La celălalt pol se află meniul vegetarian, o adevărată aventură având în vedere câte specii de ciuperci vă pot ucide. Ca să nu mai vorbim că merele pădureţe au prostul obicei să se coacă de-abia după ce aţi murit de inaniţie. Atenţie mare, alimentele (cu excepţia celor sărate şi afumate, pe care o să vi le permiteţi ceva mai încolo în joc) au prostul obicei să se altereze destul de rapid. Cum o ciorbă de ştiucă împuţită vă poate provoca o indigestie cu urmări fatale (una dintre cele o mie şi una de morţi stupide pe care le pomeneam mai devreme), e recomandabil să renunţaţi la gusturile exotice şi să vă rezumaţi la alimente proaspete. Perioada de „valabilitate" este prelungită dacă strângeţi câtiva bolovani şi crenguţe pentru a vă construi o pivniţă, dar în cele din urmă va trebui să investiţi ceva timp şi efort într-o afumătorie. Şi să învăţaţi să vă faceţi sforicele. Fără ele, adio carne afumată.

Şi uite-aşa, tăind un copac, pescuind un peşte, vânând o căprioară, făcând un foc şi alte gerunzii necesare supravieţuirii, aproape pe nesimţite intraţi într-o rutină robinsoniană la fel de plăcută ca şi grinding-ul pentru epice, întreruptă de momente delicioase de panică, atunci când natura refuză să vă pună peşti în plasa de pescuit sau să vă împingă o căprioară în capcanele instalate prin pădure. Căci trebuie să o spun, când foamea vă dă târcoale şi capcanele sunt goale, o confruntare pe viaţă, pe moarte şi pe ture cu o veveriţă suculentă e mai tensionată decât orice vânătoare de dragoni. Sau terorişti. E o experienţă mistică pentru amândoi. Nu ca a lui Ghinea, căci el era sătul, iar veveriţa lui n-a ajuns în oală. Vă furişaţi atenţi, pe cât vă permite skill-ul. Nu vă permite prea mult, căci o crenguţă vă trosneşte sub picior. Veveriţa o zbugheşte în cel mai apropiat copac. Plini de draci, cu stomacul chiorăind de foame, aruncaţi cu toporul după ea. Rataţi, normal, căci dacă lucrurile ar fi fost atât de simple, jocul s-ar fi numit Fable şi n-aţi fi orbecăit prin pădure pe stomacul gol. Aţi fi mâncat câinele. Priviţi cu ochii lucind de foame cum potenţialul grătar vă arată coada şi sare în alt copac. Disperaţi, culegeţi o piatră de pe jos şi încercaţi imposibilul. Zeii fie lăudaţi! Veveriţa cade din mesteacăn. Până să se dezmeticească, scoateţi suliţa, căci aţi uitat





unde-a căzut toporul, și îi puneți capăt suferințelor. O jupuiți frumușel, căci sunteți desculți de ceva timp și, dacă mai aveți energie, culegeți câteva crenguțe pentru un foc. Felicitări, v-ați ales cu o masă neîndestulătoare și ați amânat inevitabilul cu câteva ore. Dacă aveți noroc, dați de un râs mai înfometat decât voi și puteți povesti prietenilor, în ritm de punk, cum v-ați luptat cu legea junglei (sau a pădurii de conifere, în cazul nostru) și legea junglei a învins. Fun, fun, fun. Desigur, poate sunteți unul dintre norocoșii care vor găsi un negustor de pe tărâmuri străine. Nu, nu pentru comerț, ci prins în capcanele instalate în jurul viloacei...



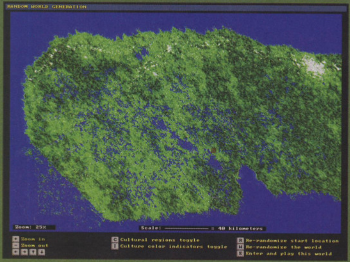
Ninge peste tine...

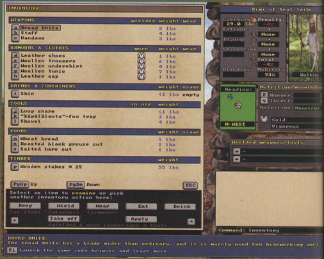
Similar RPG-urilor clasice (și nu numai), unde la finalul aventurii vă așteaptă o satană cu damage reduction și câteva mii de poligoane, într-o sesiune obișnuită de UnReal World, Iarna e boss-ul final. Și al doilea obstacol major, după ce v-ați asigurat o situație materială stabilă. Iarna se moare de frig, de foame sau de plictiseală dacă ați rezolvat cu frigul și foamea. Dacă sunteți genul ușor autist, puteți confecționa cănițe de lemn cât e iernicica de lungă, pentru a le schimba în sat pe topoare sau alte unelte trebuincioase. În caz contrar, plictiseala va fi fatală, căci vă va îndemna să căutați aventuri și să vă găsiți moartea. Dar e și asta o plăcere, să vedeți în câte moduri puteți muri în Lumea Ireală. Eu am descoperit vreo cinci sau șase. Otrăvit de ciuperci, mâncat de urs, mâncat de râs, un picior rupt pentru că m-a mâncat în fund să mă cațăr pe stânci, omorât de săteni pentru că am vrut să le mănânc un confrate și, nu în ultimul rând, ucis prin înfometare. Din păcate, după vreo doi ani de supraviețuire clasică (doi ani în joc, adică vreo câteva zeci de ore în timp real), timp în care aflați cam tot ce poate jocul în stadiul lui actual, se instalează rutina cea neplăcută, caz în care puteți dezinstala jocul, mulțumit că 8 dolari v-au oferit mai multe ore de joc decât alte „produse" moderne de 80 de dolari. Sau, dimpotrivă, dacă sunteți mai hardcore, puteți căuta noi provocări (personaj vegetarian, să radeți de pe fața pământului toate satele de Njerpez... ăștia sunt ticăloșii locali, într-un cuvânt să vă impuneți niște limite care să vă facă viața cât mai grea și scorul imaginar cât mai mare). Eventual, puteți aștepta o nouă versiune în care finlandezii plănuiesc să introducă, printre altele, și metalurgia.



Înainte de final, un mic avertisment. Țineți-vă departe de UnReal World dacă nu reușiți să înțelegeți de ce e fun să plimbi un @ pe ecran în timp ce hoardele dezlănțuite de R, A și X încearcă să vă pună capăt zilelor. Deși n-o să prindeți picior de „grafică" ASCII în jocul celor doi finlandezi (ceea ce mă bucură nespus, căci oricât de elitist m-aș crede, tot am nevoie de un mic catalizator pentru imaginație, chiar dacă este vorba doar de câteva bitmap-uri primitive), UnReal World este, în esența lui, un roguelike ceva mai complex, care a schimbat subteranele infinite cu Marele Exterior, iar clasicul @ a devenit un mic Robinson Crusoe. Fără Omul Vineri. Dacă apreciați genul și vreți să încercați ceva diferit de clasicele fantasy-uri în mod text, pregătiți-vă pentru un adevărat festin old school. Și, pentru numele a tot ce este sfânt, abțineți-vă să povestiți la o bere că mureați de foame, dar a dat norocul peste voi și ați găsit un negustor străin în capcana pentru urși. Așa ceva nu se face...

■ **cioLAN**







The Worry of Newport

Mod pentru Crysis [pe DVD]

După nouă luni de muncă, The Worry of Newport a fost, în sfârșit, lansat la apă. Cu o durată de joc de peste trei ore și împărțit în două părți, modul poate fi acum jucat de oricine, iar noi ne-am grăbit să-l includem și pe DVD.

The Worry of Newport înseamnă groază și mister. Este povestea Lovecraftiană a unui om fără nume, care se trezește în apa oceanului ce scaldă plajele insulei Newport, fără a știi însă ce caută acolo. Evenimentele din trecut le află explorând portul, împrejurimile acestuia și diverse alte locuri de pe glob, iar pe măsură ce strânge din ce în ce mai multe piese din puzzle, constată că insula ascunde secrete terifiante care apasă, surprinzător, tocmai pe umerii lui. Pentru a răzbate, se vede nevoit să supraviețuiască divinităților de mult uitate, ritualurilor străvechi, sacrificiilor și creaturilor care au blestemat locul, pentru a afla cine este Edgar Gray și faptele acestuia care au adus dezastrul. Iar Edgar Gray este chiar el.

De la bun început, muzica dă tonul unei atmosfere terifiante, iar inima ți se face cât un purice. Însă fiorii de pe șira spinării și senzația de disperare ce-l macină pe Edgar dispar în câteva minute, moment în care jocul își începe cu adevărat povestea. Dar acesta este doar începutul, iar primul flashback, prima amintire, îl va trimite din nou în brațele disperării.



Atmosfera apăsătoare este susținută de un design al nivelurilor foarte reușit: efectele de iluminare sunt excelente indiferent de context, iar mediul de joc este atât de detaliat pentru un mod, încât cu greu i-am găsit hibe. La rândul lui, sunetul joacă un rol și mai important. Nu de puține ori mi-am întors privirea la auzul urletelor animalice ce se auzeau în depărtare, a foșnetelor și mormăielilor ce păreau să răzbată chiar din tufele pe lângă care treceam. La drept vorbind, bestiile invizibile îți asaltează simțurile în cele mai neobișnuite și surprinzătoare moduri cu putință și chiar dacă nu le vezi, prezența lor te înfioară de fiecare dată.



Povestea ne poartă prin zone împădurite, așezări abandonate, dar și catacombe în care cei întregi la minte parcă nu au ce să caute, eventual doar ca să și-o piardă. Spațiile închise sunt cel puțin sinistre, prin urmare, orice sunet suspect te poate face să tresari de spaimă și să decolezi de pe scaun. Dar disperarea, tristețea și groaza sunt peste tot în bietul Newport, distrus și bântuit de creaturi demente eliberate chiar de pactul pe care l-ai făcut cu zei malefici, din dragoste pentru putere. Însă mai grav nu este că planul a dat greș, ci că acesta s-a întors nu numai împotriva ta, dar mai ales a Newportului, distrugându-l.

Restul e istorie și ar fi mai bine s-o aflați pe propria piele. Fără îndoială, The Worry of Newport ar putea fi mai mult decât un mod pentru Crysis. Puțină finisare și câteva ore de joc în plus l-ar putea propulsa în topul jocurilor indie, iar eu aș da 10 euro pe el fără să clipesc. Mai rar un mod single player în care voice acting-ul să fie atât de bun, povestea atât de imersivă, iar atmosfera atât de bine conturată. Fanii lui H.P. Lovecraft, maestrul horror-ului ce ni l-a dat pe Cthulhu, ar face bine să-l încerce, pentru că are tot ce-i trebuie pentru a ține în priză orice fan al genului.

■ KiMO

Cutthroat Caverns

Cum să îți faci prietenii să te urască?



Glumesc. Știu că nu aveți prieteni. Dar dacă ați avea, subtitlul de mai sus nu ar trebui să vă dea de înțeles că o să vă urască pentru că veniți la ei cu jocuri proaste, ci că jocul VREA asta de la voi. E un fel de Inel al lui Sauron. Al Discordiei. Jocul te avertizează de la bun început: „Without teamwork you'll never survive. Without betrayal you'll never win."

Cred că e cel mai bun rezumat făcut unui joc vreodată. Am mai vorbit despre jocuri bazate pe cooperare în care unul din elemente e trădarea (Shadows Over Camelot, Battlestar Galactica), dar acolo totul se petrecea în secret. La Cutthroat Caverns toată lumea trădează pe toată lumea în mod constant, având grijă să o facă și cu suficient bun simț astfel încât să nu piardă cu toții.



Batteries not included



Artefacte!

Obiectul jucătorilor (cei între 3 și 6) e de a naviga în mai sus-numitele caverne și de a găsi Artefactul de o Splendoare și Maiestate Inimaginabilă. Deja sună a ceva de care m-am plâns în ultima vreme, nu? Componente inutile, hărți mari și triviale, cutii imense, miniaturi irelevante...

Am fost plăcut surprins când curierul a coborât din Boardgamemobil și mi-a dat o cutiuță de dimensiunea unui caiet A5. În aceasta am găsit un pachet de cărți reprezentând diverse encountere, niște personaje scoase direct din RPG-uri clasice, un pachet cu cărți reprezentând atacuri, acțiuni și iteme, o pungulită cu bănuți de carton și 8 bobițe de sticlă. Singura bucată „mare" de carton e o tablă pe care se ține evidența numărului de encountere trecute și viața monstrului curent.

Personajele diferă între ele doar prin nume, clasă și descriere. Niciunul nu are abilități pe care altul nu le posedă. Astfel există un războinic, o hoață, o pirată, o magiciană și, evident, un pitic și un elf.

Cutthroats and Caverns

Jocul are, în mod normal, nouă encountere la finalul cărora jucătorul cu cele mai multe puncte este câștigătorul. Punctele se câștigă după un principiu foarte simplu: cel care dă lovitura de grație unui monstru primește TOATE punctele asociate cu acesta. În fiecare rundă din cadrul unui encounter există o ordine a jucătorilor și, în mod constant, fiecare va avea șapte cărți în mână.

Majoritatea acestor cărți sunt atacuri cu o anumită valoare numerică reprezentând, ați ghicit, damage-ul. Într-o tură a jucătorilor, aceștia vor juca din mână câte o carte cu fața în jos, iar apoi acestea se vor dezvălui concomitent. Ideea e să nu dai nici prea puțin, astfel încât monstrul să aibă ocazia de a ataca, nici prea mult, dar nu suficient, astfel încât următorul jucător sau unul care are tura mai târziu să dea lovitura de grație cu un amărât de 5 damage. În această idee e nevoie de cooperare.

Desigur, cooperarea se duce pe apa sâmbetei în momentul în care încep să se joace cărți speciale care neagă atacuri sau înjumătățesc valorile ori redirecționează damage-ul luat de către tine în altcineva. Preferata mea este „My Hero", care face același lucru ca și „Human Shield": dă damage-ul în alt jucător ales de tine în loc să îl primești tu, doar că trebuie să îi și mulțumești pentru eroism respectivului jucător.

În timp ce eroii se ceartă între ei, dacă nu au omorât monstrul, acesta va ataca și el. De obicei, atacul e unul neglijabil, dar unii monștri te penalizează urât de tot pentru eșecul de a-i învinge în timp util, iar când un astfel de monstru e ultimul și punctele decisive depind toate de cine îl omoară, falnicii noștri aventurieri degenerează într-un conflict de îmbrânceli, piedici puse, tras de mânecă, dat peste brațul cu sabia, furat poțiuni din buzunare, totul în timp ce minotaurul sau vampirul sau încarnarea conceptului de teroare privește perplex la ei încercând să decidă pe care dintre ei să îl lovească primul.

Cam atât aș avea de zis despre Cutthroat Caverns. Încep să cred că (deși, când am timp, îmi place să mă întind la un Twilight Imperium) jocurile simple sunt cele mai bune. Cutthroat Caverns e ușor de învățat și durează maximum o oră și jumătate. E un joc în care cel mai parșiv câștigă, deci practic un fel de Dungeons and Dragons la care pot câștiga și fetele (mulțumesc, Andreea).

■ **Paul Policarp**

TARABADEJOCURI.RO



Acum și pentru bărbați

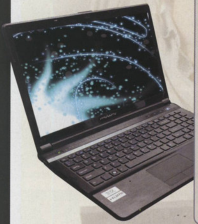
LAPTOPURI BUNE LA TOATE

Odată cu trecerea timpului, notebook-urile au ajuns să se împartă într-un număr foarte mare de subcategorii, însă nimic nu e mai apropiat de conceptul clasic decât un laptop cu ecran de 15 țoli.

Deși s-au schimbat foarte multe în ultimii 10 ani în ceea ce privește sistemele portabile, începând cu sub-notebook-urile, continuând cu netbook-urile și mai recent cu tablet PC-urile, nicio dimensiune de notebook nu este mai utilă și mai versatilă în ceea ce privește opțiunile de upgrade decât cea de 15 țoli sau, mai recent, 15,6. Indiferent dacă vreți să vă uitați la un film, să vă jucați sau să lucrați câte ceva, un notebook precum cele din test este perfect, în parte datorită ecranului suficient de mare pentru orice activitate, în parte datorită spațiului suficient de mare pentru o baterie puternică. În definitiv, toate notebook-urile au rezistat mai mult de 3 ore. La capitolul trăsături comune de configurație, ținând cont că, în 7 din 9 cazuri, 4 GB de memorie DDR3 au devenit standard, iar panourile sunt parcă clonate pentru a integra aceeași densitate de pixeli, 1366 x 768, designul și autonomia ajung parcă să dicteze alegerea unui notebook. Procesoarele quad-core tind să devină standard, porturile USB 3.0 la fel, iar un hard disk de 500 GB nu mai este un moft, ci o necesitate, particularități care se reflectă și în sistemele sosite la test. Cu prețuri care reușesc să se încadreze în 3200 de lei, plăcile grafice prezente în aceste configurații, suficient de capabile chiar și pentru performanțe decente în cele mai noi jocuri, reușesc să aducă gaming-ul portabil în segmentul mainstream.

■ **Alexandru Puiu**

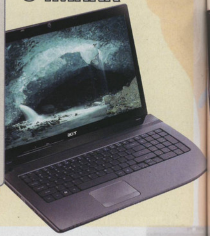
1 Maguay MyWay H1502



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Maguay Impex
Preț: 3199 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel Cougar Point QM67/ Intel Core i7-2630QM, 2GHz, 3MB/ 4096 DDR3 1333
Hard disk / Unitate optică: Seagate ST9500420ASG 500 GB – 7200 RPM / Slimtype DVD A DS8 A5S
Dimensiune panou - rezoluție/ placă video – cantitate memorie: 15,6 - 1366 x 768 / nVIDIA Geforce GT 540M - 1024
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 372 x 253 x 36/44 / 2,62
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR: SM3.0 / CPU: 8682 / 3467 / 3169 / 4722
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 4610 / 3735 / 15537
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 2361 / 1907 / 1593 / 3600
Autonomie: 191 minute

Acer Aspire 5750G-2414G 64Mnkk 2

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ELKOTech România
Preț: 3050 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel HM65/ Intel Core i5-2410M, 2,3GHz, 3MB/4096 DDR3 1333
Hard disk / Unitate optică: Toshiba MK6465GSXV 640 GB – 5400 RPM / Matshita DVDRAM UJ8A0AS
Dimensiune panou - rezoluție/ placă video – cantitate memorie: 15,6 – 1366 x 768 / NVIDIA Geforce GT 540M /2048
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 381,6 x 253 x 25,2-33,2 / 2,5
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR SM3.0 / CPU: 8243 / 3487 / 3342 / 27618243 / 3487 / 3342 / 2761
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 3677 / 3148 / 7407
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 2129 / 1852 / 1335 / 3967
Autonomie: 295 minute





3 Dell XPS 15 (L502X)

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution
Preț: 3099 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel Cougar Point QM67/Intel Core i5-2410M, 2,3GHz, 3MB/4096 DDR3 1333
Hard disk / Unitate optică: WDC WD3200BEKT-75PVMT0 320GB-7200 RPM / Yduva A3KLQV0TEVK
Dimensiune panou - rezoluție/ placă video – cantitate memorie: 15,6 - 1366 x 768 / NVIDIA Geforce GT 525M /1024
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 381 x 265,4 x 32,2-38,2 / 2,76
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR SM3.0 / CPU: 8025 / 3339 / 3091 / 3182
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 3786 / 3183 / 8774
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 2148 / 1860 / 1356 / 3983
Autonomie: 226 minute

Sony Vaio EH1S 4



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii SONY
Preț: 3499 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel Cougar Point QM67/Intel Core i5-2410M, 2,4GHz, 3MB/4096 DDR3 1333
Hard disk / Unitate optică: Toshiba MK6465GSX 640GB – 5400RPM / TSSTcorp CDDVDW TS-L633C
Dimensiune panou - rezoluție/ placă video – cantitate memorie: 15,6 – 1366 x 768 / nVIDIA Geforce GT 410M /1024
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 367 x 247 x 35-40 / 2,4
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR SM3.0 / CPU: 4685 / 1752 / 1693 / 3356
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 1972 / 1565 / 8987
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 1898 / 1919 / 1369 / 2388
Autonomie: 196 minute

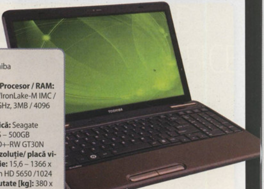


SPECIFICAŢII:
Ofertant: Partenerii ELKOTech România
Preţ: 2699 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel Ibex Peak-M HM55 /IronLake-M IMC / Intel Core i5 480M, 2,67 GHz, 3MB / 4096 DDR3 1333
Hard disk / Unitate optică: WDC WD6400BEVT-22A0RT0 640 – 5400 RPM / Matshita DVDRAM UJ8A0AS
Dimensiune panou - rezoluţie/ placă video – cantitate memorie: 15,6 – 1366 x 768 / NVIDIA Geforce GT 540M /2048
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 381 x 253 x 25-34 / 2,45
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR SM3.0 / CPU: 8395 / 3562 / 3282 / 3054
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 4192 / 3625 / 7900
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 1887 / 1718 / 1249 / 2257
Autonomie: 211 minute

Acer Aspire 5742G-484G64Mnrr

5

6

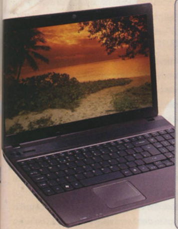


SPECIFICAŢII:
Ofertant: Partenerii Toshiba
Preţ: 3197 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel Ibex Peak-M HM55 /IronLake-M IMC / Intel Core i5 480M, 2,67 GHz, 3MB / 4096 DDR3
Hard disk / Unitate optică: Seagate Momentus ST9500325AS – 500GB 5400RPM / HL-DT-ST DVD+-RW GT30N
Dimensiune panou - rezoluţie/ placă video – cantitate memorie: 15,6 – 1366 x 768 / ATI Mobility Radeon HD 5650 /1024
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 380 x 250 x 28-37,9 / 2,44
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR SM3.0 / CPU: 6931 / 2445 / 3037 / 2963
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 3213 / 2714 / 7165
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 1882 / 1723 / 1235 / 2176
Autonomie: 180 minute

Toshiba Satellite L655 – 1KT

Acer Aspire 5742G-383G50Mncc

7



SPECIFICAŢII:
Ofertant: Partenerii ELKOTech România
Preţ: 3099 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel Ibex Peak-M HM55 /IronLake-M IMC / Intel Core i3 380M, 2,53 GHz, 3MB / 3072 DDR3 1333
Hard disk / Unitate optică: Seagate ST9500325AS 500GB 5400 RPM / Pioneer DVD-RW DVRTD10RS
Dimensiune panou - rezoluţie/ placă video – cantitate memorie: 15,6 – 1366 x 768 / NVIDIA Geforce GT 540M /1024
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 381 x 253 x 25-34 / 2,45
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR SM3.0 / CPU: 8296 / 3598 / 3319 / 2698
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 4161 / 3661 / 7052
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 1805 / 1618 / 1175 / 2062
Autonomie: 204 minute



SPECIFICAŢII:
Ofertant: Partenerii Toshiba
Preţ: 2745 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel Ibex Peak-M HM55 / IronLake-M IMC / Intel Core i3 540M, 2,53 GHz, 3MB / 4096 DDR3 1333
Hard disk / Unitate optică: Toshiba MK3265GSXN 320GB – 5400RPM / Matshita DVDRAM UJ890AS
Dimensiune panou - rezoluţie/ placă video – cantitate memorie: 15,6 – 1366 x 768 / ATI Mobility Radeon HD 5470 /512
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 380 x 250 x 28-37,9 / 2,44
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR SM3.0 / CPU: 4269 / 1426 / 1778 / 2726
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 1417 / 1117 / 7206
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 1720 / 1685 / 1196 / 2176
Autonomie: 201 minute

Toshiba Satellite L655 – 1KP

8

Samsung R538-DT02



SPECIFICAŢII:
Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution
Preţ: 2299 lei
Chipset placă de bază/ Procesor / RAM: Intel Ibex Peak-M HM55 /IronLake-M IMC / Intel Core i3 380M, 2,53 GHz, 3MB / 3072 DDR3 1066
Hard disk / Unitate optică: Hitachi HTS545050B9A300 500 – 5400 RPM / TSSTcorp CDDVDW TS-U633J
Dimensiune panou - rezoluţie/ placă video – cantitate memorie: 15,6 – 1366 x 768 / ATI Mobility Radeon HD 5470 /512
Dimensiuni [mm] / greutate [kg]: 379,8 x 255,5 x 36,2 / 2,37
3DMark 2006 Total / SM2.0 / HDR SM3.0 / CPU: 4263 / 1436 / 1765 / 2705
3DMark Vantage Marks / GPU / CPU: 1409 / 1112 / 7108
PCMark 7 score / Lightweight / Productivity / Creativity: 1687 / 1674 / 1187 / 2145
Autonomie: 203 minute

9





Noul MacBook Pro

Aceeaşi construcţie, o cu totul altă performanţă

Portabilele celor de la Apple încă fac ravagii în piaţă, însă o dată sau de două ori pe an, colecţia de MacBook-uri trece printr-un upgrade. Acesta este cel mai recent.

Deşi au trecut deja câţiva ani de când Apple a îmbrăţişat conceptul de unibody pentru notebook-urile companiei şi cea mai recentă iteraţie îmbrăţişează acelaşi concept, noul MacBook Pro este departe de a fi ca celelalte. În primul rând, s-a renunţat la NVIDIA ca ofertant de soluţii grafice şi s-a apelat în schimb la AMD. În al doilea rând, procesoarele Core i7 au devenit standard pentru MacBook Pro-ul de 15 şi 17 ţoli şi, nu în ultimul rând, Apple a decis integrarea unui nou standard, Thunderbolt, ca o alternativă mai performantă pentru USB 3.0.

În laborator am avut ocazia să testăm configuraţia de bază a MacBook Pro-ului cu diagonală de 15,4 ţoli şi rezoluţie de 1440 x 900. Chiar dacă procesorul Intel Core i7 la 2.0 GHz este standard pentru acest sistem, merită să reţineţi că, dacă bugetul vă permite, puteţi integra un Core i7 cu frecvenţă standard chiar şi de 2,3 GHz.



Designul

Dacă nu aţi mai avut ocazia să vă jucaţi cu un MacBook Pro până acum sau chiar şi un Air, noul Pro ar trebui să fie o schimbare radicală faţă de notebook-urile pe care le vedeţi în fiecare zi în magazine. Dacă sunteţi însă ca mine şi aţi urmărit evoluţia conceptului de design încă de la începuturi în ceea ce priveşte seria Pro de MacBook-uri de la Apple, veţi vedea că noul model nu face decât să confirme faptul că reţeta Unibody continuă să funcţioneze. O singură bucată de aluminiu, sculptată cu precizie, pentru a rezulta un notebook compact, rezistent şi uşor. Deşi trackpad-ul este foarte mare, reuşeşte în acelaşi timp să nu incomodeze în sesiunile extinse de tehnoredactare. În schimb, toată suprafaţa răspunde foarte bine la gesturi cu 2, 3 sau chiar şi 4 degete, dimensiunile generoase făcând din acest trackpad un partener bun pentru navigare pe internet sau prin fişiere. Dacă până acum webcam-ul integrat în rama display-ului se intitula Eyesight, odată cu îmbrăţişarea protocolului FaceTime pe toate dispozitivele cu iOS recente, a fost doar o chestiune de timp până ce MacBook-urile au venit de asemenea preinstalate cu aplicaţia FaceTime şi cu o nouă cameră: FaceTime HD. Panoul, retroiluminat cu leduri, este estetic datorită sticlei care pleacă dintr-o parte în alta a ecranului şi solid la manevrare. La capitolul conectică, faţă de generaţia anterioară, s-au integrat un nou cititor de carduri SD, care de această dată poate citi şi încăpătoarele SDXC-uri (până la 64 GB), şi noul port Thunderbolt. În rest, 2 USB-uri 2.0, o intrare şi o ieşire audio atât analogică, cât şi digitală, un port Gigabit Ethernet şi omniprezenta mufă de încărcare MagSafe, toate sunt standard pe suprafaţa unui MacBook Pro de 15 ţoli. Pentru a vă face o idee legată de avantajele MacBook Pro-ului de 17 ţoli la capitolul conectică, merită să reţineţi că, în plus faţă de modelul venit la test, are 3 USB 2.0 în loc de 2 şi un Express Card. Toate cele menţionate mai sus se află pe marginea din stânga, împreună cu un buton cu ajutorul căruia puteţi vedea ce procent de baterie mai aveţi, iar pe partea opusă găsiţi o unitate optică DVD Writer.

Performanţa din interior

Trecând peste avantajele la capitolul performanţă derivate dintr-un procesor mai puternic de generaţie nouă şi dintr-un cip grafic, noul MacBook Pro dispune şi de Thunderbolt.

Intitulat iniţial Lightpeak, cel puţin în perioada în care s-a aflat în laboratoarele celor de la Intel, Thunderbolt este o tehnologie integrată pentru prima oară în noile MacBook-uri. Practic, aveţi un conector care este identic cu vechiul MiniDisplayport, inventat de Apple acum 3 ani, care se comportă ca un MiniDisplayport, dar care suportă şi transfer de date cu până la 10 Gbps în două sensuri. Având la bază un lane PCI-Express 4X combinat pe acelaşi port cu funcţionalitatea unui DisplayPort, noul port ilustrat printr-un trăsnet este, din perspectiva celor de la Apple şi de la Intel, viitorul în conectică. Thunderbolt este de fapt motivul pentru care Intel a refuzat să integreze în chipset-urile proprii suportul pentru USB 3.0. Chiar dacă cei mai mulţi dintre voi vă exprimaţi reticenţa faţă de noi standarde din cauza investiţiilor aferente perioadei de tranziţie, Intel susţine că pentru noul port vor exista adaptoare pentru a-l transforma în aproape orice. Indiferent dacă vorbim de FireWire, eSata sau HDMI, oricând veţi putea conecta orice la noul port Thunderbolt. La capitolul detalii tehnice, un cablu Thunderbolt va avea iniţial o lungime de până la 3 metri, iar în ceea ce priveşte alimentarea, vor putea fi conectate dispozitive ce vor necesita până la 10W. Dacă luăm în considerare faptul că, cel puţin în teorie, noul standard suportă până la 6 dispozitive legate în serie, asta se traduce într-o lungime maximă a cablului de 6 x 3 metri. Momentan, aceasta este cea mai rapidă interfaţă externă, iar ţinând cont că

Ofertant: Partenerii Apcom **Preț:** 8300 lei



Lacie va lansa în această vară un hard disk extern cu Thunderbolt din seria Little Big Disk care va suporta și conectarea mai multor periferice în serie, acest standard s-ar putea să fie un succes.

Pe partea de video, Intel a făcut o treabă foarte bună cu ale sale cipuri integrate din seria HD Graphics 2000 sau 3000. Însă dacă pentru decodarea de conținut HD, codarea de conținut video sau un apel FaceTime totul merge perfect, din păcate la jocuri, de cele mai multe ori, apar probleme. Astfel, cu un mic compromis la partea de autonomie, în momentul în care intrați într-un joc mai pretențios sau chiar o aplicație care necesită o putere grafică suplimentară, cipul grafic HD Radeon 6490M se activează automat și, în secunda următoare, utilizați un sistem de gaming. În teorie, după specificațiile Apple, noul cip grafic de la AMD este de trei ori mai puternic decât soluția celor de la NVIDIA din generația trecută de MacBook Pro-uri, în practică, cu siguranță este mai performant de cel puțin două ori. MacBook-urile întotdeauna au fost renumite pentru autonomie, iar chiar și cu dimensiunile extrem de generoase de ecran, noul Pro nu este o excepție de la această regulă. Chiar și cu un nou procesor Intel Core i7 și un nou cip grafic Radeon HD 6490M, pe partea de navigare pe internet folosind o conexiune wireless am obținut fără probleme 6 ore și 43 de minute de viață la o singură încărcare.

Prețul și performanța

Cum se poate vedea și în teste, față de un MacBook Pro de 17 țoli din vechea generație, performanța a crescut radical, însă și prețul este pe măsură. Dacă în Statele Unite un astfel de sistem este la același preț cu vechile notebook-uri pe care le înlocuiește, din păcate, în țara noastră costă 8283 de lei. Partea bună este că un MacBook are o valoare de revânzare foarte bună și, dacă este îngrijit, poate arăta ca nou o lungă perioadă de timp, partea rea este însă că aveți nevoie de mai mult de 8000 de lei pentru achiziție. Dacă totuși reușiți să faceți un efort financiar și să vă orientați către un astfel de sistem portabil, performanța deosebită combinată cu un aspect compact și o autonomie foarte mare vă vor recompensa alegerea.





Ofertant: www.evomag.ro **Preț:** 1799 lei cu 16 GB; 2149 lei cu 32 GB

ASUS Transformer

tabletă cu Android 3.0

iPad-ul a inițiat revoluția tabletelor în urmă cu mai bine de un an, însă abia în aceste luni concurența a început să-și facă simțită o prezență semnificativă. ASUS Transformer este încă o tabletă cu Android 3.0 Honeycomb, construită în jurul aceluiași NVIDIA Tegra 2 pe care am ajuns să-l îndrăgim sau nu, care reușește să iasă din mulțime prin câteva elemente de design și funcționalitate bine gândite.

În primul rând, numele complet de Eee Pad Transformer nu este întâmplător. Chiar dacă trendul utilizării de tablete elimină de cele mai multe ori prezența unei tastaturi fizice, ASUS arată încă încredere în senzația pe care o generează răspunsul unei taste la atingere și oferă, ca o achiziție suplimentară, și un astfel de accesoriu. Cu 499 de lei puteți achiziționa nu doar o tastatură și un suport pentru tabletă, ci obțineți și o îmbunătățire considerabilă a autonomiei. Dacă implicit 9 ore și jumătate nu sunt neobișnuite când vine vorba de această jucărie, cu ajutorul dock-ului cu tastatură ajungeți la 16 ore, un beneficiu considerabil, dar care din păcate vine cu câteva sute de grame suplimentare. Mai precis, cele 640 g asociate dock-ului implică o tastatură identică cu cea întâlnită într-un Eee PC de nouă generație, un Seashell, un card reader 4 în 1 (cu suport și pentru SDXC), 2 porturi USB 2.0, un touchpad și, cel mai important, o baterie solidă. Din păcate la 1 kg și 320 g, portabilitatea a scăzut considerabil, iar ideea de tabletă și-a pierdut din substanță.

Legat de tabletă, vorbim de un dispozitiv suplu ca grosime, dar masiv la lungime și lățime, în comparație cu iPad 2 de exemplu. Chiar și în aceste condiții, faptul că se încadrează în doar 680 g este o performanță demnă de luat în calcul. Panoul LCD IPS are din punct de vedere tehnologic tot ce îi trebuie, însă, din păcate, în lumina soarelui, din cauza gradului de luminozitate redus, nu este cea mai bună opțiune. În interior, panoul IPS strălucește, oferind unghiuri de vizibilitate deosebite. În ceea ce privește conectica, pe marginea sa găsim un port Mini HDMI 1.3, un slot microSD, o mufă hibridă de 3,5 mm pentru line in/out, butonul de pornire a dispozitivului care funcționează și ca buton de standby, tastele omniprezente de volum up/down și două difuzoare stereo. Nu putea lipsi un dock proprietar, care vă obligă să nu pierdeți niciodată cablul USB din pachet, și alte două orificii gândite pentru a mări stabilitatea în momentul în care îl folosiți în combinație cu dock-ul cu tastatură. În definitiv, tableta este destul de mare privită pe ansamblu, însă lungimea mai mare decât a iPad-ului este responsabilă de dimensiunile generoase ale tastaturii din dock. Plecând de la premisa că nu putea exista o discrepanță între lungimea tabletei și a dock-ului, pentru o tastatură încăpătoare cu layout complet era nevoie de un pad lung.



La interior, Tegra 2 de la NVIDIA face legea, însă nu trebuie neglijate nici cele două camere de 5 și de 1,2 megapixeli, cei 1024 de MB RAM la care se mai adaugă cei 16 sau 32 GB de spațiu integrat. Ținând cont că vorbim de Android, trebuie avută în vedere și posibilitatea extinderii spațiului intern cu MicroSD-uri care se găsesc și în capacități de până la 32 GB. Pe partea de wireless, include Bluetooth 2.1+EDR și Wireless b/g/n.

În ceea ce privește sistemul de operare, nu au existat modificări mari din partea celor de la ASUS la capitolul interfață, iar dacă la un moment dat tableta a avut versiunea 3.0 a OS-ului portabil marca Google, în momentul venirii acesteia la test deja integra fără probleme 3.1. Pe partea redării de flash nu au existat niciun fel de probleme, inclusiv HD, iar pe parcursul utilizării obișnuite nu s-a blocat niciodată, tranzițiile între aplicații realizându-se fără probleme.

Prețul aproximativ 1800 de lei este decent pentru o tabletă, din păcate este mult mai mult decât cei mai mulți dintre noi își pot permite să cheltuiască pe un dispozitiv cu o funcționalitate aflată între alte două dispozitive: smartphone și notebook. În definitiv, o astfel de tabletă este perfectă pentru cei care consideră că stilul lor de viață le permite să aloce timp pentru utilizarea a încă unui gadget, pe lângă toate celelalte.

Ofertant: Partenerii SONY **Preț:** 3599 lei



SONY HDR-CX350VE

Cameră avansată bună și pentru amatori

Lucrurile din domeniul IT devin mai mici, mai compacte, mai suple, mai ușoare – aceasta este realitatea. În ceea ce privește camerele digitale, de cele mai multe ori, acest proces de compactare se manifestă sub forma unui compromis la capitolul calitate a conținutului generat. Cele mai noi dispozitive de la SONY, în special camerele video, sunt o excepție clară de la regula menționată mai sus.

SONY HDR CX350VE este o cameră compactă, suficient de mică pentru a încăpea fără probleme în buzunarul de la piept al unei geci, suficient de mare însă pentru a sta bine în mână în momentul în care filmați. La capitolul formate, înregistrează începând cu o rezoluție clasică DVD MPEG2 până la AVCHD Full HD. Pentru a vă ajuta să generați conținut în formatul cel mai potrivit pentru voi, rezoluția de 1080 de pixeli pe verticală poate fi complementată de 1920 pe orizontală sau de 1440. În traducere, puteți filma Full HD atât cu raport de aspect 4:3, cât și 16:9, în funcție de preferințe sau, de ce nu, de cadru.

În ultima vreme, camerele foto digitale și filmează, făcând chiar o treabă foarte bună în anumite situații, prin urmare de ce să nu muște și noua generație de camere video o felie din acest domeniu? Noul HDR-CX350VE dispune de un senzor capabil de fotografii de până la 7,1 megapixeli. Astfel nu mai trebuie să aveți tot timpul încă un dispozitiv la voi și pentru captură foto. Pentru o calitate deosebită a imaginii, mai ales în cadre întunecate, această cameră, ca aproape toate modelele din ultimii doi ani de la SONY, dispune de Exmor R. Acest senzor CMOS este responsabil de preluarea oricărei surse de lumină și utilizarea ei pentru luminarea cadrului de interes.

Ținând cont că apogeul la capitolul calitate al conținutului Full HD generat se transpune într-un bitrate de 24 Mb/s, cei 32 GB de memorie internă ai acestui model s-ar putea să nu fie suficienți, însă atâta timp cât puteți folosi carduri de memorie, problema este minoră. Dacă până nu demult SONY insista să introducă exclusiv carduri de tip Memory Stick PRO Duo în aparatele sale, acest model de cameră face parte din noua generație, care se comportă la fel de bine când vine vorba de stocare pe carduri SD HC pe lângă noile Memory Stick Pro HD Duo.

Pe partea de utilizare, display-ul este centrul acțiunii. Se rabatează în orice poziție și este extrem de luminos pentru a nu întâmpina vreo problemă când vine vorba de realizat filme de vacanță pe plajă de exemplu. Un touchscreen bine gândit și performant este o unealtă extrem de fiabilă, iar CX350VE de la SONY profită la maximum de această idee. Orice operațiune o puteți controla folosind ecranul sensibil la atingere, iar ținând cont de cât de bine a funcționat rețeta la iPhone, și în cazul acestui dispozitiv puteți face tap to focus, puteți defini o față umană, puteți ajusta expunerea sau culorile. Practic, întreaga funcționalitate poate fi apelată intuitiv cu vârful degetelor.

Luând în considerare importanța sunetului pentru un clip video, camera integrează un microfon stereo, dar cu certificare Dolby Digital pentru o calitate foarte bună a părții audio, capabil de o filtrare foarte eficientă a zgomotului de fond. Ținând cont că obiectivul Sony G vă oferă și un zoom optic de 12x, pe lângă unul digital de 160x, de apreciat este și faptul că acest model știe să facă și zoom audio.

În ceea ce privește performanța, camera pornește extrem de rapid, oferindu-vă șansa să faceți acele instantanee pe care nu le-ați putut realiza până acum din cauza aparatului, iar la capitolul calitate a filmării nu trebuie trecută cu vederea cantitatea foarte mică de zgomot de imagine chiar și în zonele întunecate. Dacă țineți neapărat, este integrat și un bliț cu o lumină difuză care se proiectează frumos în scenă, însă de multe ori calitatea oferită de Exmor R vă face să uitați că mai aveți și opțiunea luminii artificiale.

■ **Alexandru Puiu**



THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG



O dată cu lansarea excepționalului volan T500 RS, Thrustmaster pare să fi intrat într-o nouă epocă. Una în care, pe lângă produsele de bază, precum laptele, pâinea, carnea și uleiul, s-au apucat să creeze și o linie de produse de vârf, deosebite atât sub aspectul calității hardware, cât și al funcțiilor oferite utilizatorului. Astfel, observ că deja s-au adunat trei produse Thrustmaster care corespund unor exigențe de vârf: Hotas Cougar, T500 RS și Hotas Warthog. Dacă despre primele două am vorbit deja în paginile revistei noastre, pe cel de-al treilea îl vom „explora" în rândurile ce urmează.

Hotas Warthog este, după cum o spune și numele, un sistem joystick ce simulează manșa și maneta de gaze a renumitului avion de bombardament la sol A-10 Thunderbolt II, produs de Fairchild-Republic pentru USAF (Forțele Aeriene ale Statelor Unite). Supranumit „Warthog", acest aparat militar de zbor a intrat în serviciul USAF în 1977 și nu prea se mai dă scos din serviciu, pentru că, deși este deja vechi după standardele aviației actuale, nu este și învechit. Comportamentul său în războaiele recent inventate după căderea Uniunii Sovietice îl recomandă încă pentru misiunile sale specifice - de atac blindate - pentru care este nu doar foarte bine adaptat, dar reușește și să țină costurile de exploatare foarte reduse comparativ cu cele presupuse de folosirea avioanelor de nouă generație.

Una peste alta, după upgrade-uri care l-au adus în epoca digitală, A-10 Thunderbolt II este bine-mersi considerat valabil pentru utilizare până spre 2028!... Iar asta nu poate decât să dea suficientă apă la moară unui produs care simulează tocmai aspectul și funcționalitatea manșei și manetei de gaze ale acestui aparat militar de zbor - este clar că avem de-a face nu doar cu un avion îndrăgit de piloți și de pasionații de aviație, dar și cu unul care are un viitor inclusiv în simulatoarele de zbor. De altfel, să nu pierdem din vedere faptul că, recent (aprilie 2011), a fost lansat jocul DCS: A-10C Warthog al celor de la Eagle Dynamics, o simulare dedicată exclusiv și exhaustiv acestui model de avion.

Ca la mama lor

Sistemul Thrustmaster Hotas Warthog este alcătuit din două componente distincte: manșa și maneta de gaze. Afirmația că aceste componente sunt distincte este cât se poate de exactă - atât manșa, cât și

maneta de gaze se conectează separat, fiecare la câte un port USB, spre deosebire de majoritatea sistemelor joystick care includ şi maneta de gaze şi care, de obicei, se conectează la un singur port USB. Avantajul de a avea cele două componente independente unul de celălalt este acela că se pot folosi şi separat, astfel încât, spre exemplu, maneta de gaze să facă pereche cu o altă manşă. Sincer, ne-ar fi plăcut foarte mult ca aceste componente să fie accesibile pentru cumpărare şi separat, nu doar împreună, deoarece considerăm că fiecare în parte s-ar fi putut constitui într-un upgrade pentru diverse sisteme personalizate de simulatoare aviatice.

Manşa este aproape în întregime din metal, realizată cu foarte mare atenţie pentru detaliu şi finisaj. Baza ei este largă, tot din metal, anume proiectată pentru a fi fixată în şuruburi pe un suport. Greutatea acestei componente este suficient de mare pentru a asigura stabilitatea sa chiar şi fără utilizarea şuruburilor, dar, în opinia noastră, o astfel de „sculă" este făcută pentru a fi integrată într-un cockpit creat anume de utilizatorul pasionat, şi nu pentru a fi aşezată pe un birou.

Dotarea cu butoane a manşei este generoasă, dar ceea ce ne interesează pe noi este ca acestea să fie cât mai apropiate ca funcţionalitate, aspect şi dispunere de cele aflate pe manşa originală a avionului A-10 Thunderbolt II. Ei bine, aici trebuie făcută o demarcaţie clară. Cockpitul unui A-10 Thunderbolt este la momentul actual semnificativ diferit de cel original, strict analogic. Folosirea ecranelor şi comenzilor digitale, precum şi implementarea sistemelor digitale de navigaţie şi ochire au dus la modificări vizibile în cockpit, însoţite de schimbări la fel de vizibile în ce priveşte manşa şi maneta de gaze. Astfel, sistemul Thrustmaster Hotas Warthog imită cu acurateţe manşa şi maneta de gaze a generaţiei actuale de A-10 Thunderbolt II, lucru care se poate vedea clar în screenshot-urile de cockpit din simulatorul DCS: A-10C Warthog. Modelul anterior de manşă, cu mult mai puţine butoane, nu mai este în uz, şi de aceea nu trebuie considerat ca o referinţă validă la comparaţia cu sistemul Thrustmaster Hotas Warthog.

La rândul ei, maneta de gaze este aproape în întregime construită din metal, iar butoanele respectă cu acurateţe comenzile disponibile în avionul A-10 Thunderbolt II. De altfel, este reconfortant să vezi cum butoanele existente fizic atât pe maneta de gaze, cât şi pe consola pe care aceasta este montată sunt replica în oglindă a comenzilor vizibile pe ecran, la rularea unei simulări a acestui model de avion. În plus, corespondenţa perfectă dintre comenzile fizice şi cele virtuale face configurarea sistemului Thrustmaster Hotas Warthog foarte simplă, asta în cazul în care butoanele şi reglajele nu sunt deja corect atribuite din oficiu de către joc, ceea ce este foarte probabil.

COMPARAŢIE

Observaţi manşa şi secţiunea manetei de gaze, aşa cum acestea apar în reproducerea lor în jocul DCS A-10C Warthog.





Sistemul Thrustmaster Hotas Warthog reproduce cu acurateţe atât manşa, cât şi maneta de gaze şi soclul acesteia, aşa cum acestea există în versiunea cea mai recentă a avionului A-10 Thunderbolt II (supranumit Warthog).

Solid şi precis

La utilizare, atât manşa, cât şi maneta de gaze s-au comportat ireproşabil. Nu vorbim aici numai despre senzaţia foarte realistă, de soliditate militară, pe care o oferă la atingere şi manipulare acest sistem joystick - asta ca să nu mai pomenim de butoane şi comutatoare, ale căror arcuri şi mecanică opun o anumită rezistenţă la acţionare, deosebit de convingătoare, la rândul ei specific cazonă, de obiect proiectat pentru utilizare de lungă durată în condiţii deloc îndurătoare. Nu, toate aceste elemente au constituit numai o parte a experienţei deosebite oferite în folosirea sistemului Thrustmaster Hotas Warthog.

Cealaltă parte, poate mai importantă, este dată de precizia deosebită a celor două componente ale sistemului. Folosirea la manşă, dar şi la manetele de gaz, a senzorilor magnetici Hall, în locul potenţiometrelor analogice, a dus atât la prelungirea indefinită a vieţii acestor componente (până acum sensibile) ale joystick-ului, cât şi la creşterea enormă a preciziei acestora în funcţionare. Astfel, controlul manşei oferă o lăţime de bandă de 16 bit (adică o rezoluţie a comenzilor de 65536 x 65536 de valori), iar controlul manetei de gaze este efectuat pe o lăţime de bandă de 14 bit (rezoluţie de 16384 de valori). Însă, nu doar că Hotas Warthog oferă o asemenea precizie, dar aceasta este deservită şi de felul în care tensiunile în manşă şi maneta de gaze asigură o mişcare lină şi liniară a acestor elemente. Senzaţia este una de precizie, de calitate, de siguranţă în utilizare, aproape fără precedent în domeniul joystickurilor.

Braţul forţei

O singură observaţie avem de făcut la adresa sistemului Thrustmaster Hotas Warthog. Deşi este o evoluţie evidentă faţă de predecesorul său, Hotas Cougar, împărtăşeşte cu acesta o caracteristică ce poate deveni problematică în anumite situaţii. Este vorba de folosirea

Inscripțiile comutatoarelor sunt iluminate. Observați calitatea detaliilor.



forței din braț, nu într-o măsură deranjantă pe termen scurt - vreme de 5-10 minute nici nu sesizezi forța necesară pentru acționarea manșei - dar, după vreun sfert de oră, lucrurile se schimbă. Pe termen lung, manșa Hotas Warthog devine un pic prea greu de manevrat, deoarece mușchii brațului încep să simtă efortul, ceea ce afectează precizia cu care urmărești țintele în duelurile aeriene.

Să așezăm, însă, lucrurile la locul lor firesc. Hotas Warthog se adresează utilizatorilor care îl folosesc în simulatoare de avioane moderne. Or, în aceste avioane nu mai există nici pe departe viteza de reacție și densitatea de schimbări de direcție presupuse de dogfight-ul de Prim și al Doilea Război Mondial. Astfel, într-un avion modern nu se exercită asupra manșei solicitările dintr-un avion din războaiele mondiale - oricum, cele mai multe lupte aeriene actuale se rezumă la lansări de rachete și de contramăsuri pentru propria protecție.

Privind din această perspectivă, putem afirma că tăria în arcuri dovedită de manșa Hotas Warthog nu pune probleme celor care folosesc acest sistem așa cum a fost proiectat - adică pentru simulatoarele de avioane moderne.

Modularitate și upgrade

Thrustmaster Hotas Warthog este un sistem de o calitate deosebită, cu o funcționalitate pe măsură. Dar, pe lângă toate acestea, vrem să punctăm încă o dată modularitatea acestui sistem joystick. Și nu ne referim aici numai la faptul că manșa și maneta de gaze pot fi folosite separat pe porturi USB diferite, dar și la faptul că manșa de gaze este dublă, adică alcătuită, practic, din două manșe, ce pot fi folosite separat - la avioanele cu două motoare cu reacție - sau solidar, la avioanele cu un singur motor. În acest din urmă caz, un mic dispozitiv de tip zăvor „leagă" cele două manșe, transformându-le într-una singură.

Dar modularitatea sistemului Hotas Warthog nu se oprește aici. Thrustmaster au deschis o nouă linie de dezvoltare pentru sistemul Hotas Warthog, prin aceea că manșa poate fi demontată foarte ușor și înlocuită la fel de ușor cu o alta. Pe această cale, dacă Thrustmaster vor lansa pe piață manșe care imită componente similare din realitate, dar ale altor avioane, este posibil să vă upgradați joystickul cu minim de cheltuială și de deranj la montare, prin simpla înlocuire a manșei de la Hotas Warthog cu una din cele apărute ulterior. Astfel, se deschid perspective noi utilizatorilor sistemului Hotas Warthog, care îi prelungesc acestuia atât durata de utilizare, cât și diversitatea în funcționalitate.

Recomandăm sistemul Hotas Warthog în special celor care vor să îl integreze într-un cockpit dedicat. Hotas Warthog nu este un sistem de pus pe birou, ci o bijuterie ce trebuie gândită ca parte integrantă a unui sistem mai larg de control al simulatoarelor aviatice. Mai recomandăm și folosirea unui palonier separat, precum cele de la Saitek, care ni se pare strict necesar pentru întregirea experienței deosebite de zbor oferite de sistemul Hotas Warthog. De altfel, așa cum așteptăm de la Thrustmaster să lanseze un schimbător de viteze „H" și secvențial dedicat pentru volanul T500 RS, ni se pare firesc să vedem apărând în viitor în gama de produse ale aceleiași firme și un palonier, eventual în două variante - una de nivel consumer, iar cealaltă pentru pasionații care sunt ținta liniei de vârf a Thrustmaster, cea a seriei Hotas.

■ **Ștefan aPIIIG**

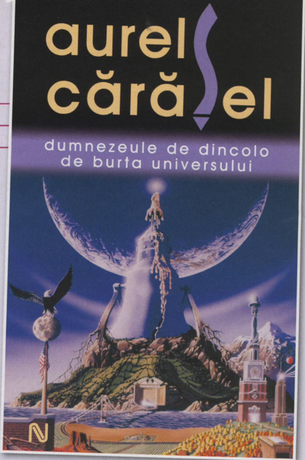
Ofertant: Thrustmaster Hotas Warthog: www.shop4pc.ro **Preț:** 1.699,99 LEI


Librăria
CHIP ONLINE ro
COMANDĂ ONLINE CĂRȚILE
ȘI AI PÂNĂ LA 20% REDUCERE*
Editura Polirom
Dorel Lucanu • Mitică Craus
PROIECTAREA ALGORITMILOR
32.52
36.95
Danny Riddell
Adrian Dimond
MAYA6
Pentru Windows și Macintosh
Ghid vizual
43.91
49.90
Editura All
Fotografia de natură
CU APARATUL FOTO DIGITAL
46.32
57.90
Editura Casa
Mircea Băduț
AutoCAD-ul în trei timpi
inițiere, utilizare, performanță
28.45
29.95
Editura Polirom
Editura Polirom
77.39
87.95
Marin Fotache
SQL
Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL și SQL Server
Editura Polirom
Ghid de fotografie digitală
48.63
54.95
Editura Polirom
SABIN BURAGA
PROGRAMAREA ÎN WEB 2.0
26.94
Silvia Curteanu
32.51
36.95
PC
ELEMENTE DE BAZĂ ȘI UTILIZARE
Editura Polirom
Editura Casa
FOTOGRAFIA DIGITALĂ cu aparate foto DSLR
46.32
57.90
Editura Litera
Michael Freeman
101 PONTURI ÎN FOTOGRAFIA DIGITALĂ DE BAZĂ
59.00
Secretele FOTOGRAFIEI DIGITALE pentru începători
46.32
57.90
Editura Casa
Editura Litera
MICHAEL FREEMAN
FOTOGRAFIA DE CALATORIE
27.92
34.90
Detalii pe www.chip.ro/librarie
*oferta valabila in limita stocului disponibil

Titlu Dumnezeule de dincolo de burta universului

Autor Aurel Cărăşel

Colecţia Nautilus



„Imaginează-ţi o Americă în care tu, cetăţeanul Fernando Ferens, descoperi că întreaga lume din jur este propria ta construcţie, iar tu te-ai transformat într-un personaj al acestei pseudoficţiuni. În care tu, Fernando Ferens, eşti urmărit de o mafie genetică, hotărâtă să te deconspire şi să-ţi smulgă secretul ce te face stăpânul invizibil al acestei lumi. Un stăpân pe care, în realitate, îl cheamă Cristofor Columb.

Şi că, odată evadat din America şi revenit în Lumea Veche, constaţi că nici aceasta nu este aşa cum ar trebui să fie – că Europa a fost împărţită între cotropitorii incaşi şi prădătorii mauri, că este bântuită de forţe malefice care au reuşit să penetreze definitiv vechile Porţi dintre universuri, că lumea, în ansamblul ei, nu este lumea pe care ţi-o aminteşti. Ci una special construită pentru tine. O închisoare uriaşă, în care tu, Ferens/Columb, trebuie să ispăşeşti o vină inimaginabilă... Există oare salvare de la aşa ceva?"

CÂŞTIGĂTORII LUNII MAI

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia aprilie 2011, ce a avut ca premii cinci trilogii Alchimistul neutronic de Peter F. Hamilton, sunt următorii: **Macovei Dan** din Tmişoara, **Ionică Robert** din Vălenii de Munte, **Frunză Daniel** din Braşov, **Militaru Ioan-Mihail** din Băneşti şi **Dinga Marius-Dumitru** din Buşteni.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

Aurel Cărăşel s-a născut la 15 martie 1959 în Craiova, a absolvit Facultatea de Filologie (Craiova, 1984) şi Facultatea de Jurnalism şi Ştiinţele Comunicării (Bucureşti, 1994). A fost profesor şi ziarist. În domeniul SF activează din 1980, înfiinţând şi conducând mai multe cenacluri la Craiova şi Cernavodă. Este unul dintre iniţiatorii taberei Atlantykron (1990). A fost preşedinte al Asociaţiei Creatorilor de SF (Craiova). Redactor la mai multe reviste, fanzine şi suplimente SF, în prezent este redactor-şef al revistei Anticipaţia. A debutat în 1981 în revista Ştiinţă şi tehnică, cu povestirea „Stelara Fata Morgana" şi a publicat proză scurtă în Convorbiri Literare - Supliment SF, Anticipaţia, Star Trafic SF, Magazin, Jurnalul SF, Strict Secret, Curierul Naţional, Almanahul Ramuri, Almanahul Rebus, Almanahul Anticipaţia. A tradus volume de Murray Leinster, Robert Silverberg, David Brin. Este prezent în antologiile Cronici microelectronice, Avertisment pentru liniştea planetei, Beta SF, Nemira '95. A obţinut mai multe premii, printre care: Premiul pentru roman al Ed. Nemira pentru La capătul spaţiului (1997), Premiul pentru roman al Ed. Nemira pentru Lumile Curcubeului (1999) şi Premiul Pentru Tânăr Scriitor al Asociaţiei Europene de SF (1999). Bibliografie selectivă: Vânătoare de noapte (1995 - cu pseudonimul Harry T. Francis), La capătul spaţiului (1997, ed. Nemira), Războinicii Curcubeului (1996 - povestiri şi nuvele). Non-fiction: OZN - Trecut, prezent, viitor (1995 - în colaborare cu Dan N. Mihăilescu), Mic Dicţionar de autori SF (1996), O istorie tematică a literaturii SF (2006).

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane Dumnezeule de dincolo de burta universului de Aurel Cărăşel răspunzând la întrebarea:

În ce an s-a născut Aurel Cărăşel?

- 1925 ☐
- 1959 ☐
- 1980 ☐

Nume, prenume ____

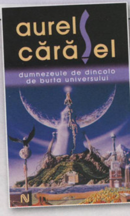
Cod numeric personal ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____



Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 august 2011. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna septembrie 2011 a revistei.
Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



Recenzie film

De câteva luni tot sufăr. Vedeți voi, am ajuns să nu mai pot urmări filme, tocmai pentru că le iubesc. Le aleg numai pe cele mai de seamă și văd ideile bestiale din ele, dar toate, bine, aproape toate au un moment în care o dau în bară. Fie el o răsturnare a unei mașini când de fapt ar fi trebuit să se facă praf, o reacție total aiurită, o greșeală aberantă. De-asta doar unele sunt și vor rămâne filme de geniu. Forest Gump, Pulp Fiction, Fight Club, The Matrix, American Beauty, Amélie și… atât de puține altele vor strivi în continuare 99,99% din tot ce va veni, pentru că cei care le-au făcut au dus atenția la detaliu la limitele absurdului. Dar nu s-au limitat doar la asta, ne-au făcut să visăm, să învățăm ceva nou, să devenim mai buni sau pur și simplu mai cool. Rare sunt filmele cu această putere și de mult timp caut unul nou. Cu fiecare pe care-l văd, sunt mai dezamăgit. Sunt multe bune, nu mai spun seriale, uitați-vă la Misfits, la Downton Abbey, la Death Note, dar niciunul nu rămâne, nu mă mai face să visez, să mă minunez și să vreau mai mult așa cum o făceau/fac cele de mai sus. Drame și psihologice aproape perfecte sunt suficiente, dar astea nu spun de fapt nimic, nu încearcă să se depășească.

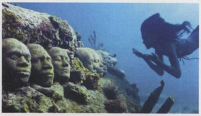
Niciodată nu m-aș fi gândit că mă voi liniști cu un Kung Fu Panda 2. Nu e de rangul celor de mai sus, dar când ajung să compar un desen cu Al cincilea element, apăi ală e un desen al dracului de bun. De mult nu am mai văzut ceva creat cu atât de multă nonșalanță, naturalețe, putere. Să parodiezi Războiul inelelor și cu toate astea filmul tău să fie mai frumos și de două ori mai antrenant e mare lucru. Să introduci secvențe în care îți arăți respectul pentru jocuri ca Snake, Donkey Kong Country și Assassin's Creed fără ca nimeni (în afara noastră, a celor mai obsedați) să observe e iar o tușă de mare maestru. Panda 2 este un omagiu adus Chinei, de la stilurile de luptă, la tradiții, la muzică, la direcția artistică. Animația, coreografia, umorul, vocile, totul este extraordinar. Cel mai bun desen Dreamworks de departe. Nu-l ratați! Subtitrat, nu dublat!

■ **ncv**

www.

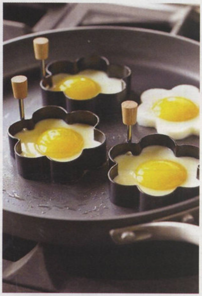
http://24flinching.com/word/gold-seal/inspiring-artists/drowning-beautiful/

Lumea creează artă când are timp și chef să creeze războaie. Un tablou, o melodie, din când în când chiar o statuie. Dar dacă le pui undeva unde lumea nu prea are cum să ajungă?



http://www.chulbulle.com/2011/04/coolest-inventions-now-days.html

Hai să vedem care e una dintre invențiile relativ inutile ale anului.



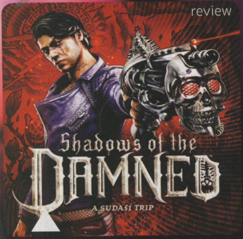


CERINȚE MINIME DE SISTEM
SISTEM DE OPERARE Windows XP, Windows Vista, Windows 7
PROCESOR Pentium IV 2GHz MEMORIE 512 MB RAM PLACA VIDEO 128 MB VRAM DIRECTX® 9.0c SPAȚIU PE HDD 6 GB
Well aren't we diligent...? Where did you get all these Hearts from?
From whom did you gain all this knowledge?
DEMO
Faery: Legends of Avalon
Panzer Command: Ostfront
MODS
Morrowind Rebirth 1.0 (The Elder Scrolls III: Morrowind)
The Worry of Newport (Crysis)
MEDIA
FILME (HD)
Assassin's Creed: Revelations - Cinematic
Assassin's Creed: Revelations - Multiplayer
Assassin's Creed: Revelations - Single Player
Batman: Arkham City
Far Cry 3
Hitman: Absolution
Need for Speed: The Run
Serious Sam 3: BFE
Tomb Raider
IMAGINI
Kingdoms of Amalur: Reckoning
Forza Motorsport 4
Ninja Gaiden 3
Rayman Origins
WALLPAPER
The Witcher 2
L.A. Noire
SCREENSAVER
Rockstar Light & Shadow
DRIVERE
ATI Catalyst 11.6
NVIDIA ForceWare 2 75.33
PATCH
Crysis 2 v1.8
The Witcher 2 v1.1
The Witcher 2 v1.2
ANTIVIRUS
AVG Free Edition 10.0 Build 1382a3669
FREEWARE
7-Zip 9.20
ATI TrayTools 1.7 Beta
CCCP Codec Pack
RivaTuner 2.24c
Totally Free Burner 5.0
Nero 9 Free 9.4.12.3d
SHAREWARE
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127
EXTRA
Steel Storm Episode 1 (versiune completă)
The Void - Manual Joc Full
The Void - Ghid Joc Full
LEVEL DVD Finder
LEVEL DVD
THE VOID
07.2011
LEVEL
JOC FULL
The Void
DVD-UL MAI CONȚINE
DEMO-URI, MOD-URI, FILME, IMAGINI, DRIVERE, UTILITARE ȘI JOCURI EXTRA
12
www.pegi.info
PhysX by NVIDIA
Ice-Pick Lodge
ODYSSIA ADVENTURE GAMES

NEXT ISSUE*



Mi-e frică, mi-e frică să ucid singurică...



Un blestemat se ia cu Satana la trântă



Nebuni fiind, păduri cutreieram.

*Cu titlu informativ


DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!
FOTO-VIDEO DIGITAL Collection
fotoworld.chip.ro
9,95 LEI
FOTO-VIDEO DIGITAL
Design fotografic
ediția 07/2010
FOTO-VIDEO DIGITAL
Design fotografic
ediția 12/2010
FOTO-VIDEO DIGITAL
Povestiri din Himalaya
ediția 09/2010
FOTO-VIDEO DIGITAL
Fotografia de studio
ediția 10/2010
REDESCOPERĂ FOTOGRAFIA 3D!
FOTO-VIDEO DIGITAL
Fotografia nud 3D
Trecutul prin 3D-ul viitorului
ediția 11/2010
FOTO-VIDEO DIGITAL
Totul despre
Fotografia macro
ediția 08/2010
Comandă online revista pe
www.chip.ro/librarie
Librăria
CHIP ONLINE ro